VANGUARDIA EDITORES
NÚMERO 5
$10.00 M.N. $2.50 U.S.A.

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

FASICULO QUE ENSEÑA LAS DIFERENTES TECNICAS DE DIBUJO

CLASES DE ANIMACION

ANIMACION DESDE SUS PRINCIPIOS HASTA LA ACTUALIDAD

ANIMACION JAPONESA Y NORTEAMERICANA

Harry Potter

UNA EDICION QUE CAUSA CONTROVERSIA

7 509761 100705 05

GRATIS
OTRA REVISTA
2X1

ESPECIAL DE ANIMACION

ESTAMOS PREPARANDO...

EL GRAN FESTIVAL CULTURAL CIUDAD DE MÉXICO

XXXI

FERIA METROPOLITANA DEL LIBRO CIUDAD DE MÉXICO

4to Salón del Libro de Texto

PRECIOS POPULARES

World Trade Center, Ciudad de México
del 13 a el 21 de abril de 2002, de 10:00 a 21:00 hrs.
Informes: 56 60 78 31, e-mail: ferialibro@ormex.com

contamos con area de comic`s, DibujARTE te espera
busca nuestro estand

LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte

EDITORIAL

El contenido de este DibujArte está basado en la animación tal vez tú estas pensando ¡Oye pero si ni siquiera se dibujar bien! ¿y ya me quieres enseñar lo más complicado, animación? no te preocupes, aunque ahora lo veas un tanto difícil, esto te servirá en tu desarrollo como artista. Es muy importante que empieces a darle movimiento a tus dibujos por más sencillos o complicados que sean. En los números anteriores te hemos explicado como elaborar un rostro, un cuerpo y las diferentes expresiones faciales que puede adquirir un personaje, ahora tienes que empezar a aplicar esto en diferentes escenarios y distintas poses.

Te recomiendo nuestra edición pensada en los pequeños de hogar la cual se titula "DibujArte Kids", en este hallarás ejercicios sencillos que le ayudarán a los niños a desarrollar sus habilidades psicomotrices, imaginación y el amor a la lectura y el arte, ten en cuenta que los valores que se adquieren en la etapa infantil permanecen toda la vida, si tienes algún hijo, primo sobrino, hermano, nieto o amigo que tenga el interés por dibujar no dudes en adquirir "DibujArte Kids", la mejor etapa para inculcar el gusto por el arte es la niñez, recuérdalo. Una de las nuevas propuestas de nuestro grupo editorial es la ya conocida revista "La Saga Shojo" esta es una revista hecha especialmente para las mujeres, en ella encontraras artículos diversos sobre el manga, el anime y el cómic. Aunado a esto hay tres historietas que expresan una época de la vida (la niñez la adolescencia y la adultés), creo yo que las mujeres demandaban historias pensadas especialmente para ellas, por las mismas carencias del mercado y sus mayor oferta para hombres pensamos ofrecerte esta apasionante edición recomendada ampliamente por el equipo de DibujArte.

Por otro lado quiero hacer una cordial invitación a todos nuestros lectores pera que nos escriban y nos comenten sus inquietudes, la única manera de mejorar día con día esta publicación es con sus comentarios. Te informo que ya se acercan los dos eventos más importantes del país en tanto a cultura, arte y cómic se refiere: La feria del libro y la TNT donde encontraras a todo el equipo de DibujArte y Editoposter (Conexión Manga, la Saga Shojo, Cuadernos de iluminar y nuestro material erótico exclusivamente para adultos). Sin más por el momento y en espera de su comunicación les proporciono mi e-mail y la dirección de la editorial.

Recuerda que si mandas tus cartas por correo postal poner con letras grandes al frente del sobre "para la revista DibujArte".
La dirección es Salvador Días Mirón No. 156, Col. Santa María la Rivera, Del. Cuahutemoc, México D.F.

Juan Antonio Flores V.
Mi e-mail es jfv38@hotmail.com
Editor

I CLASES DE DIBUJO -Animación Básica
II MAESTROS DEL ARTE SECUENCIAL -Hayao Miyasaki
III DATA -Historieta Por Mono
IV TEMA CENTRAL -Historia de la Animación
V UTENCILIOS DE DIBUJO -Globos y Caja de Luz
VI DE UTILIDAD -Harry Potter en el diván
VII ENTREVISTANDO A... -Arnulfo Rivera
VIII BUZON -Concurso de Manga

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Rodrigo Alvarez Reynal
Director General

Cristhian Chavero Lopez
Coordinador y Corrector de Estilo

Alejandro Alvarez R.
Asesor Editorial

R. Eric Miramon R.
Diseño de Interiores

Esteban Sterle
Clases de Dibujo

J. Bernardo Moreno *"MONO"*
Creador del Comic Data

J.F.V.
Rodrigo Alvarez
Portada

Colaboradores:
Aurea Freniere
Angel Zúñiga
Elizabeth Herrera
Esteban Esterle
Laura Michel
Javier Barrriopedro
Jose Saucedo
Jorge A. Castilla
J. Antonio Dávalos

Agradecimientos: A el increible Rocko de Orbita 105.7, Fernanda Tapia, Karina Santillan, la Doctora y el Warpig de Radioactivo 98.5.

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE © 98 Todas las imagenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.
©.Harry Potter, Warner Bros Line Cinema, Rolling 2002. ©. Tezuka, Astroboy. NHK Japan. ©. Hayao Miyasaki, Nausicaa Ghibli, Tokuma, Porco Rosso 2002. ©.Mazinger Z, Toei Animation Go Nagai 2002. ©. Mikey Mouse, Donald Duck, Snowhite, Disney Productions 2002. ©. Handibello, Tom y Jerry, Los Picapiedra Hanna Barbera 2002. ©.Sanca 2001. ©. Max Fleisher.

DIBUJARTE Enero del 2002 Publicada Mensualmente, por JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: dibujarte_@yahoo.com.mx Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V Pre-Prensa EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en TALLERES ROTOGRAFICOS ZARAGOZA, S.A. Calle 3 No. 4 Naucalpan, Edo. de México Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 15273 20/Oct/2000 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO En Trámite Impreso en México Copyright © 2000.

clases de dibujo

Por: Esteban Sterle

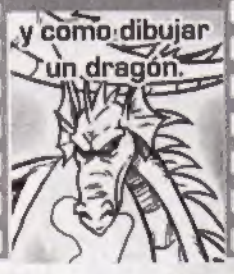
Recapitulación del el numero anterior

Aprendimos en la clase anterior; las expresiones de un personaje,

cambios de expresión por estilo.

como dibujar orejas de Elfo

y como dibujar un dragón.



Clases de Animación Básica

La animación como derivación de el cine, contiene valiosas herramientas que se utilizan en el cómic moderno, como es el caso del estudio del movimiento que se basa en el análisis paso a paso del mismo. Para ello se usan películas de movimientos reales y en cámara lenta. En el ejemplo que veremos a continuación se plantean algunos principios básicos usando el rebote de una pelota.

1.- Objeto suspendido: El objeto suspendido es una ilusión óptica ya que la ley de la gravedad que desarrolló **Isaac Newton** nos lo permite. Pero en una secuencia animada, existe un momento donde el objeto carece prácticamente de peso, inercia y aceleración, por lo que no afecta su forma. Es un momento que en tiempo real no existe, pero que en la animación es importante poner para que haya una diferencia con los demás pasos, donde la figura tiene que deformarse para dar el efecto correcto.

2.- Aceleración del objeto: Aquí el objeto lleva velocidad y se deforma dándole a la esfera esa forma alargada y ovalada. Aquí se usa el mismo concepto de **Albert Einstein** sobre la deformación de la materia y la energía.

3.- Anticipación a la acción: En el caso de una pelota, el objeto se encuentra con un obstáculo y esta cuenta con la elasticidad suficiente como para salir disparada casi con la misma fuerza que llevaba antes del impacto. Es el momento donde se puede mostrar el material y el peso del objeto con mayor énfasis. Si el material está hecho de goma, de plástico o de cuero la deformación será más evidente que si es de madera o metal.

1 2 3 4 5 6 7

La anticipación a la acción es un punto importante, para que la pelota no parezca que es tirada por un hilo invisible en el momento inmediato de tocar el suelo. La anticipación a una acción se usa en casi todas las secuencias, por ejemplo si queremos que nuestro personaje salte, como veremos más adelante, tenemos que anticipar el salto contrayendo las piernas en posición de cuclillas, para que no parezca que sale volando por arte de magia.

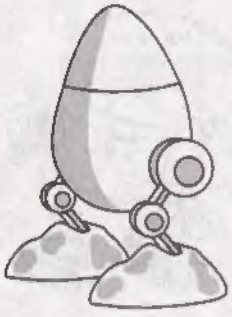
4.- Reacción a la acción: La reacción a la acción es lo que pasa inmediatamente después de la anticipación y como pueden ver la acción no es más que un efecto óptico. Es un cuadro que imagina el cerebro entre la anticipación y la reacción o la suma de ambas. El cerebro retiene medio segundo mientras la secuencia continua su desarrollo, así que toda animación no es más que una ilusión óptica.

5.- Desaceleración del objeto: Obviamente es opuesta a la aceleración y lo que frena al objeto es su propio peso y la fuerza de gravedad, es decir el peso del aire.

6.- Parábola: Una parábola que es donde el objeto termina de resistirse a la gravedad y se somete a está. Para que aquí el movimiento se vea más lento hay que poner más dibujos juntos uno de otro.

7.- Fin del ciclo: Aquí se repite el efecto óptico de la figura 1 de objeto suspendido. Cuando dos puntos de la animación coinciden todo lo que hay entre los dos puntos se llama ciclo, este ciclo se puede repetir infinitamente disminuyendo o aumentando la velocidad dependiendo del resultado que se busca.

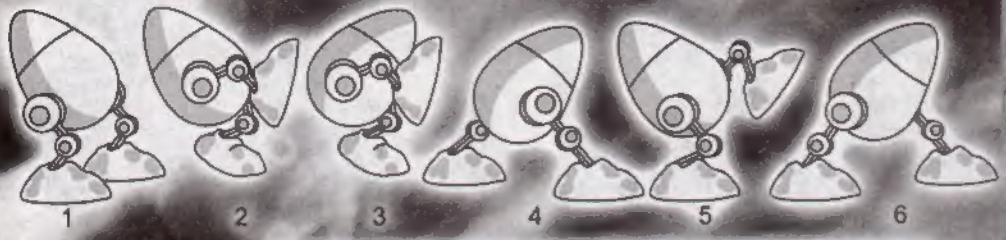
Clases de dibujo



En la animación tradicional de dos dimensiones **(2D)**, se hacen **24** dibujos por segundo de película. Generalmente se trabaja en equipo y cada animador cuenta con un asistente que dibuja los intermedios, mientras que él animador se encarga solo de dibujar los cuadros más importantes de la secuencia.

Cuando un animador bocetea a lápiz los principales cuadros de la acción, tiene que saber los pasos reales del movimiento. Para ello se apoya en videos o ejemplos vivos de lo que va a animar. En el caso de la caminata (que es de los movimientos esenciales para mover a un personaje), se pide ayuda a un amigo para que modele o se puede recurrir a un espejo.

Una vez que el animador está seguro de que la animación funciona, el asistente se encarga de pasar a limpio los bocetos y agregar los cuadros que faltan para que la animación tenga la duración especificada por el animador. Es decir que si el asistente recibe los siguientes siete dibujos de este huevo mecánico y la indicación de que en total la secuencia tiene que durar un segundo, cómo un segundo son **24** dibujos, el asistente tendrá que agregar 16 dibujos nuevos. ¿Pero donde los tiene que poner? bueno el animador le deja señalado con **"llaves"** la lentitud o la rapidez entre los dibujos que va a definir cuantos cuadros hacen falta entre uno y otro. Por ejemplo, entre el dibujo 1 y el 2 el asistente se va a encontrar con el siguiente símbolo: significa que tiene que agregar tres dibujos nuevos entre los dibujos 1 y 2.

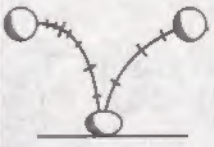


Recuerda que si quieres hacer un movimiento rápido, como lanzar una pelota de béisbol, tienes que poner menos dibujos intermedios y si quieres un movimiento lento, como levantar un objeto pesado tienes que poner más dibujos intermedios.

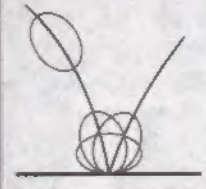
Si la posición de entrada es similar a la de salida **(dibujo A)** la sensación de elasticidad está poco acentuada. Si la extensión de salida esta más cerca de la compresión, la sensación de elasticidad será menor ya que parecerá que la pelota se está despegando del suelo **(dibujo B)**. Si por el contrario existe gran diferencia entre las posiciones de entrada y salida del rebote **(dibujo C)**, el grado de elasticidad será máximo.

Objeto pesado.

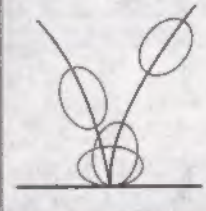
Objeto ligero



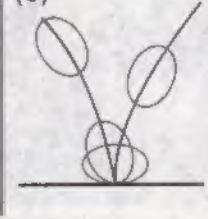
(A)



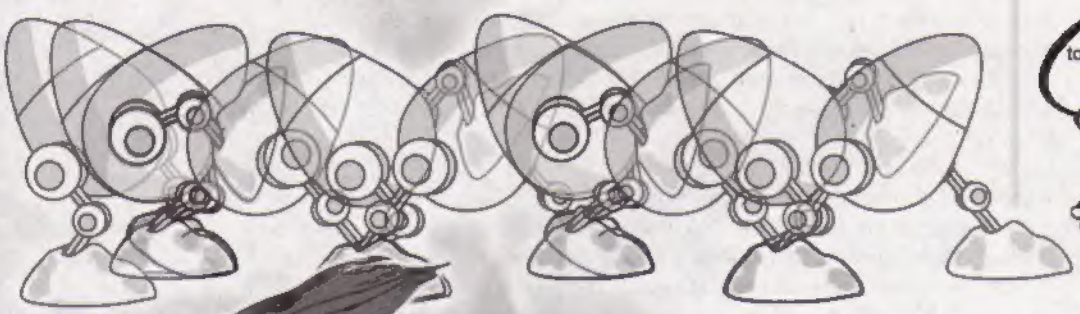
(B)



(C)



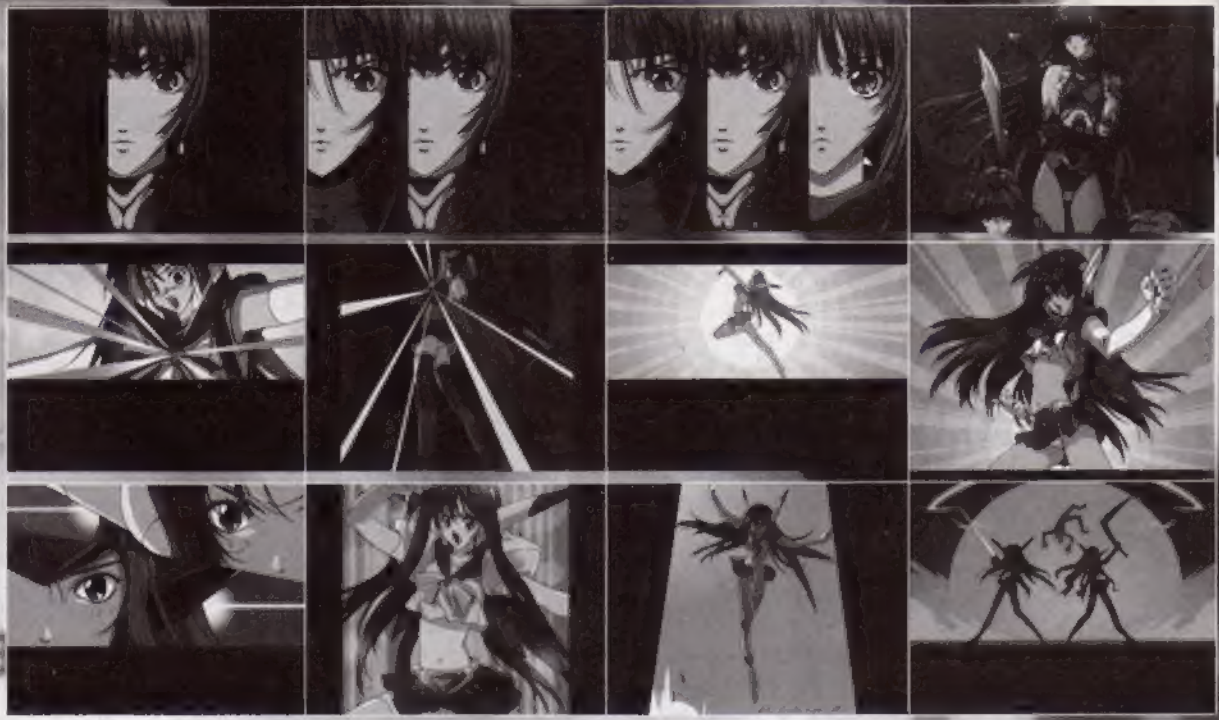
Clases de dibujo



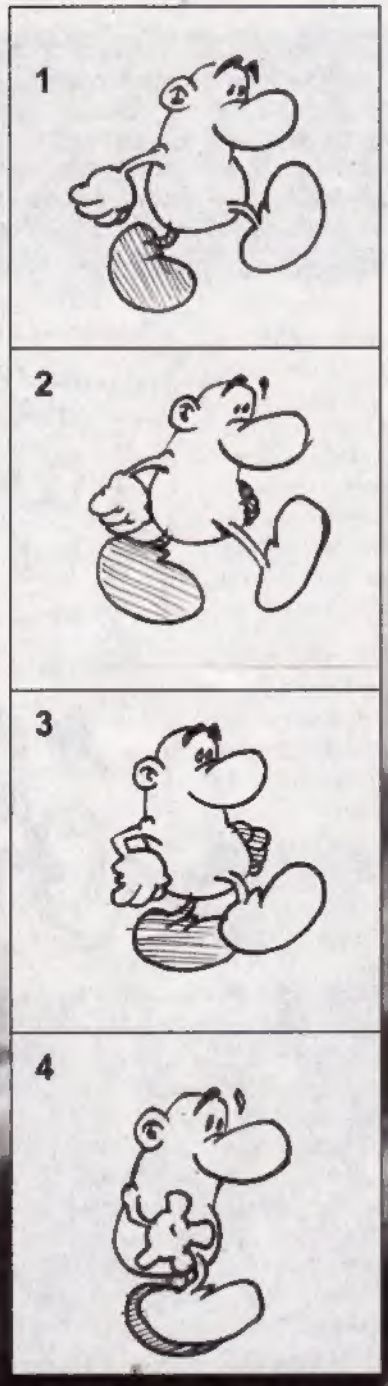
El asistente de animación, además de dominar el dibujo, tiene que tener conocimientos de animación y en el caso de que haya algún error comunicárselo al animador y corregirlo si es posible. Pero ¿si el asistente tiene que saber tantas cosas, por qué es asistente y no animador?. Bueno, un animador es un asistente que después de algunos años de asistir a otros animadores, se convierte en animador. Es un puesto que se gana a pulso con los años. Por lo general, el animador es quien le va mostrando el camino al asistente, quien hace el trabajo más pesado. Ambos cuentan con algunas técnicas para saber si lo que están animando se va a ver bien en la pantalla.

En este ejemplo de flip de animación japonesa, se puede notar el típico desarrollo de movimientos rápidos, también fotocópialo y pruébalo con la técnica flip.

La primera técnica es el paso rápido de las hojas manualmente. A esto se le llama **flip** en ingles y se utilizan los dedos de la mano cómo mecanismo para crear la ilusión de movimiento. Se toman cinco páginas, con la mano izquierda, sujetando el montón de la esquina inferior izquierda. Con la mano derecha, se intercalan los cinco dedos entre cada página y se comienza a efectuar un leve balanceo de abanico.



Clases de dibujo



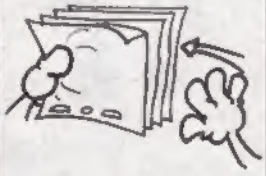
1.- Sácale una copia fotostática a el recuadro de arriba.
2.- Corta los cuadros y pégalos en un extremo o engrapalos.
3.- Haz un plip con el dedo pulgar y listo, ya tienes un flip book.
Ahora intenta hacer un flip book con un personaje tuyo.

Este movimiento es el que crea la ilusión y podemos ir viendo el curso de la animación. Esta técnica también originó los flip book's que son animaciones cortas impresas en un pequeño librito, que uno puede visualizar por medio del pulgar, como cuando se barajan las cartas.

1.- Toma cuatro o cinco paginas de papel y acomódalas para que todas estén parejas, esto se llama registrar y es importante tener todas las capas de la animación en un mismo registro para que

el personaje no brinque y siempre este al mismo nivel.

2.- Separa con los dedos de una mano, con mucho cuidado de no mover el registro.



3.- Mete los dedos de modo que las paginas queden intercaladas entre ellos, un dedo, una pagina, un dedo

4.- Ahora haz un movimiento de abanico con el manojo de hojas y observa como se desarrolla la

animación. Si algo no checa o salta en la animación puedes corregirlo.

Clases de dibujo

El story board, ya sea para una película o una historieta, es el borrador que sirve de guía visual para planear las escenas o las páginas, antes de realizarlas. Para ambos casos se debe conocer el lenguaje visual, las características de los diferentes encuadres y su uso. Veamos los distintos tipos de encuadre o planos:

Plano Ubicación

Plano Ubicación: Sirve para ubicar la historia en el entorno donde se va a desarrollar. Si la historia transcurre en una ciudad, se empieza mostrando rasgos que caracterizan la ciudad, muchas veces son edificios reconocibles o monumentos. En una historia que transcurre en **México** vamos a ver el **Zócalo**, El **ángel de la Independencia** o la estación del **metro Balderas**, por poner algún ejemplo.

Plano general

Plano general: Es una vista general del lugar o de la acción. **El plano general** es como estar sentado en la sala de un teatro y ver todo el escenario, los personajes, la decora-ción etc. es decir todo lo que el ojo del espectador puede abarcar a una distancia relativamente corta del objetivo.

Primer plano

Primer plano: Vemos al personaje de cuerpo entero, como a unos tres metros de nosotros. Sirve para poner atención a un solo personaje o un objeto.

Plano medio

Plano medio: Vemos al personaje por la mitad (arriba del ombligo), estamos a la misma altura del perso naje como si estuviéramos hablando con él a unos cincuenta centímetros.

Plano americano

Plano americano: La intención es idéntica a la del plano medio solo que es más abierto, por arriba de la rodilla. Este plano se invento con las películas del oeste y servia para ver el revolver que colgaba a los costados de las piernas de los vaqueros.

Plano cerrado

Plano cerrado: Tiene la intención de acentuar un detalle de la imagen. El plano cerrado de una mancha en una camisa, por ejemplo.

Para tener una buena sucesión o secuencia en una animación o en la historieta, hay que tener en cuenta que siempre que juntamos dos imágenes se crea una tercera imagen en el inconsciente del espectador (por asociación y que no existe realmente), llamada **elipsis**.
Si la asociación de imágenes es clara, la lectura fluye sin interrupciones ni malas interpretaciones, si la asociación falla o se interrumpe bruscamente, aunque el espectador no sepa nada de lenguaje visual, va a entender otra película u otra historieta y le va a parecer incomprensible.
Una película se compone de escenas, las escenas se componen de secuencias y estas se componen de cortes de planos.

La escena: Una escena es un momento en el tiempo y en el espacio definidos por una acción. Si un personaje se encuentra en una habitación desayunando y después lo volvemos a ver en esa misma habitación cenando, es una escena diferente porque el tiempo pasó notablemente. Si el personaje después de desayunar, sale de la habitación para ir al baño a cepillarse los dientes y luego regresa, cuándo vuelve a entrar en la primera habitación, es otra escena. Lo que pasó mientras el personaje salió de la habitación y volvió a entrar, que no vimos, es otra forma de elipsis.

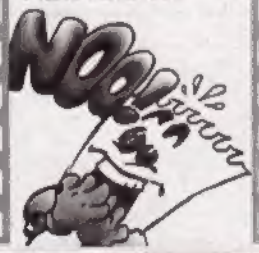
EXTRINSIC

Clases de dibujo

Plano contrapicado

Plano contrapicado: Es el contraplano del **Plano picado** o de superioridad. Puede ser el punto de vista de **David** frente al gigante **Goliat**. Sirve para mostrar inferioridad.

Plano Holandés



Plano Holandés: Es cuando el encuadre esta inclinado hacia la derecha o hacia la izquierda. Se usa mucho para darle dramatismo a una acción.

La secuencia: Como su nombre lo indica es la continuidad de eventos que componen una escena. En la escena del personaje desayunando, una secuencia seria cuando el personaje prepara el desayuno, la siguiente secuencia cuando lee el periódico mientras toma café. Es decir todo lo que acontece en ese mismo espacio y en un mismo lapso temporal.

El corte: En la animación es inevitable, ya que cada fotograma (24 x seg.) es un corte, un dibujo distinto como ya sabemos. Aún así no son cortes evidentes. Los cortes son precisamente transiciones de un plano a otro, de una secuencia a otra y de una escena a otra. Cuando cortamos de un plano a otro, es necesaria cierta armonía. Esta armonía la va dando la misma historia. Se puede cortar de un plano general a un plano medio y luego a un plano cerrado, en forma progresiva. También se puede pasar de un plano general a un plano cerrado, en ocasiones donde se pretende dar un cambio violento. Hay que tener en cuenta cual es la intención y la intensidad antes de hacer un corte.

En la historieta al igual que en una película hay escenas y secuencias. Es conveniente no cortar una escena en la parte baja de una página. Es preferible alargar la escena y terminarla al mismo tiempo que termina la página, y empezar la siguiente escena en una página nueva. En el caso de la secuencia existen dos lecturas, la primera es la secuencialidad externa, es decir la suma de las viñetas, y la segunda la secuencialidad interna, esto es dentro de cada viñeta. La intensidad o la concisión de la secuencialidad, ya sea interna o externa, es proporcional a la cantidad de páginas que vamos a usar para contar una historia, es decir tiene que tener cierta armonía con el espacio.

Plano subjetivo: Este plano se encuentra a la altura de los ojos del narrador. La subjetiva también puede variar de narrador o por capricho del narrador, por ejemplo la subjetiva de un pez dentro de un acuario, aunque el pez no sea el narrador, podemos ver desde su punto de vista para acentuar algo.

Plano subjetivo

Plano picado o en picada: Es un punto de vista también subjetivo, sirve para mostrar superioridad sobre otro personaje ya que tiene una angulación de arriba hacia abajo. Dependiendo de la angulación es la intensidad de la imagen.

Plano picado

Plano senital: Es el plano picado de mayor angulación. Puede ser el punto de vista de un águila que sobrevuela la ciudad.

Plano senital

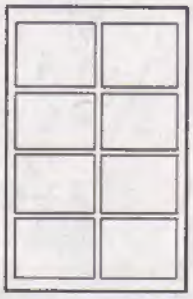
Contra plano: Se usa mucho en las escenas de diálogos de las telenovelas, vemos a **Juanito** después a **Juanita**, otra vez a **Juanito** y así hasta el cansancio. También se usa en una escena de acción, cuando viene hacia nosotros un coche a toda velocidad, el contra plano es el coche que se aleja a toda velocidad. Esto sirve para darle intensidad a la acción ya que nos ubica en medio de esta.

Contra plano

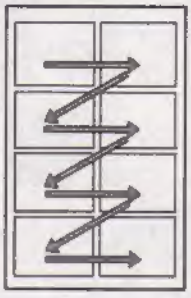
Clases de dibujo

Caja de Página

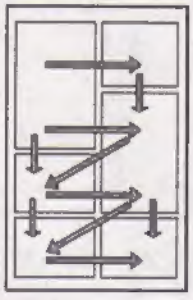
Viñetas de Página



Lectura occidental



Lectura confusa



Para realizar una página de historieta, la planeamos desde el **story board**. Su diseño puede tener todo tipo de formato, pero si lo que se pretende es que el lector lea una historieta, hay que recordar que la lectura occidental es zigzagueante, de **izquierda** a **derecha** y de arriba hacia abajo. Si tenemos eso en cuenta podemos estar tranquilos de que el lector no se va a perder en la lectura. A veces se cae en lecturas en contra sentido o circulares, es decir que el zigzag se torna confuso y empezamos a poner **flechitas** para indicar que cuadro sigue. Las **flechitas** son imágenes que no van ligadas directamente con el argumento o la acción de la trama, así que tienden a entorpecer la lectura. Por hacer una analogía, es como esos amigos que te van contando la película mientras la estas viendo.

Es conveniente dibujar márgenes a la página, para dar **"aire"** entre un cuadro y otro, entre los cuadros (medianiles) y entre la caja de la página y la página en sí. Este **"aire"** que hay entre los cuadros debe procurar ser consistente, es decir que si el aire entre dos cuadros es de medio centímetro, todos los cuadros deberán tener el mismo aire, eso ayuda a una página a ser equilibrada. Cuanto mejor sea el equilibrio entre todos los componentes, llámese diseño, contraste (en caso del blanco y negro) o en la relación texto-imagen, mayor va a ser la atracción del lector y su comodidad hacia la lectura. A menos que se pretenda lo contrario, claro.

Para diseñar una página hay que tener en cuenta la duración de la historia, para ello previamente debemos dividirla en escenas y estas en secuencias.

Luego dependiendo del tipo de historia, esta tendrá una duración y un estilo definidos por el genero (**Humor**, **Aventuras**, **Policial**, **Ciencia Ficción**, etc.) o bien por la cantidad de páginas que nos pida el editor de la revista donde nos van a publicar el material.

Dependiendo de la duración vamos a poder empezar a desarrollar las escenas y las secuencias. Como ejercicio podemos empezar a dibujar tiras cómicas de tres viñetas, así podremos ver que la secuencia tiene una estructura propia, parecida a la estructura general de una historia que como ya deberíamos de saber, cuenta de tres partes: introducción o planteamiento, nudo o punto medio y desenlace o resolución.

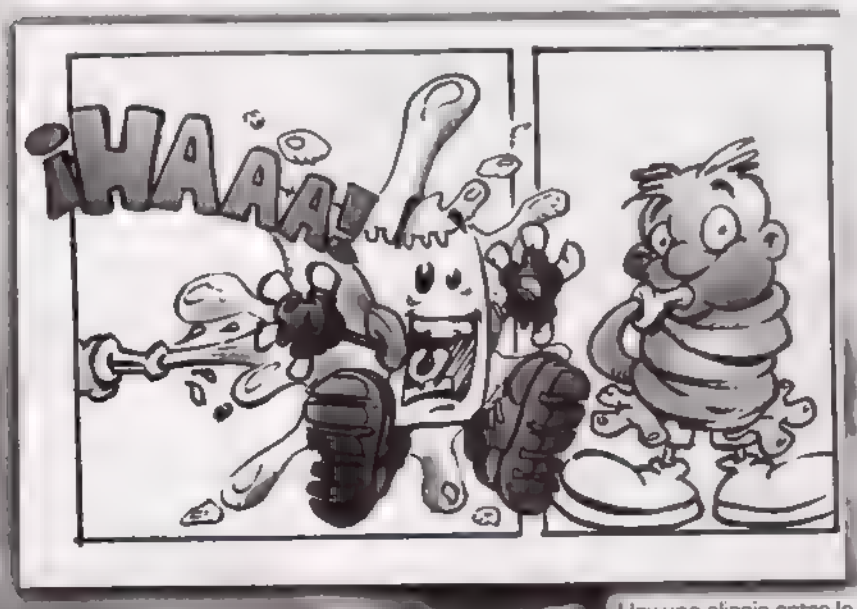
Por ejemplo si tenemos el siguiente guión:

1.- PLANO GENERAL.: La **hojita revoltosa** de **DibujArte** está parado distraído en una esquina de la **viñeta**. Por detrás se le acerca, cauteloso de no ser descubierto, un **niño** con una **manguera** en una mano.

2.- M.P.A. (Mismo plano anterior): El niño lanza un chorro sobre la **hojita revoltosa** de **DibujArte** y este reacciona lleno de espanto. **-HOJITA REVOLTOSA: ¡HAAAAAAAA!**

3.- M.P.A.: Vemos al niño enrollado en la manguera con el extremo metido en... la boca. La manguera sigue abierta.
-NIÑO: ¡Fod favod, facame la manvera de fa foca!
-HOJITA REVOLTOSA: ¿Qué dices? ¿qué? No te entiendo...

En esta secuencia están representadas las tres partes de la secuencia. Están también los dos casos de secuencialidad, el externo y el interno y un ejemplo de viñeta obsesiva. En el primer cuadro vemos que el personaje de **DibujArte** esta siendo el objetivo del niño y su manguera. La lectura (al ser de **izquierda** a **derecha**), nos muestra primero al niño, después descubrimos la manguera (podríamos haber usado una viñeta más para darle énfasis a la manguera con un plano cerrado



si tuviéramos chance de hacer la tira de cuatro o más viñetas, que no es el caso) y por último vemos al personaje de dibujarte, que obviamente ignora que esta siendo el objetivo de una broma pesada. Es decir que hay una secuencialidad interna, inmersa en la viñeta. Para el caso de la secuencialidad externa, esta viñeta representa el planteamiento y un interrogante de parte del lector, que quiere saber que va a pasar. En el segundo cuadro todos los pronósticos se cumplen y se plantea un segundo interrogante ¿cómo va a reaccionar el personaje de **DibujArte** ante semejante broma de mal gusto?, (podríamos haber reforzado la broma creando un entorno de clima helado, mostrando techos de casas con nieve o que los personajes tuvieran chamarras, bufandas y guantes).

Esta viñeta da pie a una resolución inmediata, y se crea una fuerte expectativa en la reacción del personaje de **DibujArte**. En está viñeta pasa algo curioso ya que si bien la secuencialidad interna existe, no es gradual cómo en la viñeta anterior. Da la sensación de que pasa todo al mismo tiempo y como lector se tiene la impresión de que el tiempo se detiene por un instante. Esto se debe a que este es un momento violento. Es una viñeta obsesiva que podemos ver una y otra vez. En el tercer cuadro vemos como termina la secuencia. Las expectativas creadas en el cuadro anterior de alguna manera se cumplen y no nos defrauda el desenlace.

En el ejemplo de la tira de abajo, podemos ver el story board de una animación japonesa donde nos ilustra los cambios de la secuencialidad.

Hay una elipsis entre la viñeta dos y la viñeta tres, que es cuando el personaje de dibujarte estaría enrollando al niño. No lo mostramos porque queremos hacer una tira de tres viñetas mostrando los puntos más importantes. Pero tampoco lo hacemos porque la resolución sería predecible, saltamos directamente de la viñeta dos a la tres para dar la sorpresa, crear el chiste o dejar en la imaginación del lector la acción que precedió el desenlace. También se pudo haber terminado la secuencia con el personaje de **DibujArte** persiguiendo al niño con un camión cisterna lleno de gasolina y un cenillo en la mano, dando un cierre elíptico, sin mostrar la resolución o el final, es decir que todo queda en la imaginación del lector y de su buena fe.

HAYAO MIYASAKY

PARTE 1

Por: Laura Michel

"Sin importar que el mundo pierda sus principios o haga lo que sea, el amor permanece".
Hayao Miyazaki, en una entrevista. (Revista Animage, octubre de 1993).

Fue en septiembre de 1998 cuando Buena Vista, filial de Disney, puso a la venta en video, en los Estados Unidos, la primera de nueve películas que formaban parte de su trato de distribución internacional con el estudio japonés Ghibli. Semejante trato no estuvo exento de controversias; porque involucraba a quienes han considerado los mejores directores de animación japonesa: Isao Takahata y Hayao Miyazaki.
Y, la empresa conllevaba riesgos: ¿cómo reaccionaría el público occidental ante películas de caricaturas tan complejas y profundas como las de actores vivos, y a veces mucho más? ¿Aceptarían a Miyazki, un director poco conocido fuera de su propio país, pero que recibió elogios del mismísimo Akira Kurosawa? ¿Y qué ocurriría con su obra, que años atrás se había visto censurada en ese país? Las respuestas no se conocerían sino hasta mediados del año siguiente, al llegar a las pantallas grandes norteamericanas, envuelta en una producción impresionante, la última (hasta ahora) película de Miyazaki, y una verdadera joya de la cinematografía: Mononoke Hime (La princesa Mononoke).

LA VIDA DE MIYAZAKI
Hayao Miyazaki nació en enero de 1941 en un barrio de las afueras de Tokio. Su padre, Katsuji Miyazaki, era el director de la compañía de la familia, una fábrica de aviones que, en ese entonces, construía refacciones de cazas para la guerra. A causa de esta guerra, la familia Miyazaki tuvo que ser evacuada, y no regresaron sino tres años después. Hayao, que había empezado a estudiar la primaria, entró en una de las nuevas escuelas japonesas que estaban fuertemente influenciadas por la ocupación norteamericana.
La madre de Hayao, una mujer inteligente y voluntariosa, sufría de tuberculosis, y ello la mantenía en el hospital, alejada de su familia, por temporadas. A pesar de ello, su personalidad formó en gran parte el carácter de su hijo, y está presente, en algunas de sus películas.

Como muchos jovencitos en la época de la posguerra, Hayao decidió convertirse en artista de manga cuando estudiaba la preparatoria. El único problema era que, en esa época, no sabía dibujar más que aviones, tanques y barcos de guerra. El entusiasmo por el cómic en Japón renació gracias a un artista adolescente, Osamu Tezuka, que había comenzado una exitosa carrera en 1947. Basándose en el trabajo de Tezuka, muchos jóvenes, entre ellos Miyazaki, comenzaron a probar nuevos estilos, y eventualmente formaron la escuela de dibujo japonés que ahora conocemos. Más adelante, Miyazaki deploró la influencia de Tezuka, a quien consideraba más un mentor o "hermano mayor" que un ídolo, y destruyó la mayor parte de sus primeros trabajos.

La primera película de caricaturas a colores, "La leyenda de la serpiente blanca", de Taiji Yabushita, produjo un fuerte impacto en el joven Miyazaki. Años más tarde, confesaría, un poco avergonzado, que fue porque se enamoró de la heroína de la película.

Pero su vida pareció hacer a un lado las artes cuando, en 1958, entró a la prestigiosa universidad de Gakushuin

a estudiar economía y política. Sin embargo, sus intereses volvieron a surgir en este tiempo; entre muchos grupos de lectura en la universidad, había uno dedicado a la literatura para niños al que se unió Miyazaki. En el, se leían cuentos y cómics, muchos de ellos europeos, que formarían las ideas de Miyazaki con respecto a la narrativa y desarrollo de personajes.
Al terminar la universidad en 1963, Miyazaki, en vez de buscar empleo en el mundo de los negocios, entró a trabajar como dibujante secundario en el estudio de animación Toei. Ahí, trabó amistad con un joven director,

Isao Takahata, con quien realizó varias series de televisión. En 1964, pasó de dibujante secundario a principal, y conoció a la animadora Akemi Ota, que se convertiría en su esposa un año después.

La amistad de Miyazaki y Takahata fue la base de muchos trabajos fructíferos. Aunque los dos eran muy diferentes, sentían gran admiración uno por el otro, y resolvieron ayudarse mutuamente todo lo que pudieran, sin entrometerse en sus proyectos individuales.

Miyazaki se ofreció a trabajar con Takahata en su primera película; no quería hacer series de televisión para toda la vida. La película, Taiyo no Oji Hols no Daiboken (La gran aventura de Hols, príncipe del sol) tardó tres años en producirse, y a pesar de haber tenido éxito y buenas críticas, no duró mucho en cines. Tanto Miyazaki como su esposa habían trabajado en la animación, y se sintieron limitados por el bajo presupuesto de la película (la animación japonesa es la que utiliza el menor número de cuadros por segundo). Por enfocarse en la acción y los efectos especiales, no había que gastar dinero en dibujar expresiones faciales que pudieran desarrollar un personaje.

En 1971, Takahata y Miyazaki dejaron Toei, y entraron a la compañía A-Pro, donde conocieron a otro joven animador, Yoshifumi Kondo, quien se les unió al cambiarse a Suyo Pictures. Tanto A-Pro como Suyo Pictures tenían planes de llevar a la televisión varias series basadas en libros europeos, y le ofrecieron a Miyazaki la oportunidad de viajar a Europa a hacer bocetos. De estos viajes, resultarían Alps no Shojo Heidi y Haha o Tazunete Sanzen-Ri (que conocimos en México como Heidi y Marco, respectivamente), y también la relación de Miyazaki con la compañía Tokyo Movie Shinsha.

Takahata dirigió en 1972 la primera película escrita por Miyazaki: Panda Kopanda (El panda y su cachorro, que, adivinaron, vimos en México bastantes años más tarde como Las aventuras del osito panda).

Miyazaki se convirtió en director en 1978, con la serie Mirai Shonen Conan (en México, Conan, el niño del futuro), basada en la novela de ciencia ficción para niños The Incredible Tide, del norteamericano Alexander Key. En ella, tuvo la oportunidad de presentar los temas que son la base de muchos de sus trabajos posteriores: la compasión, las relaciones humanas y la preocupación por la ecología.

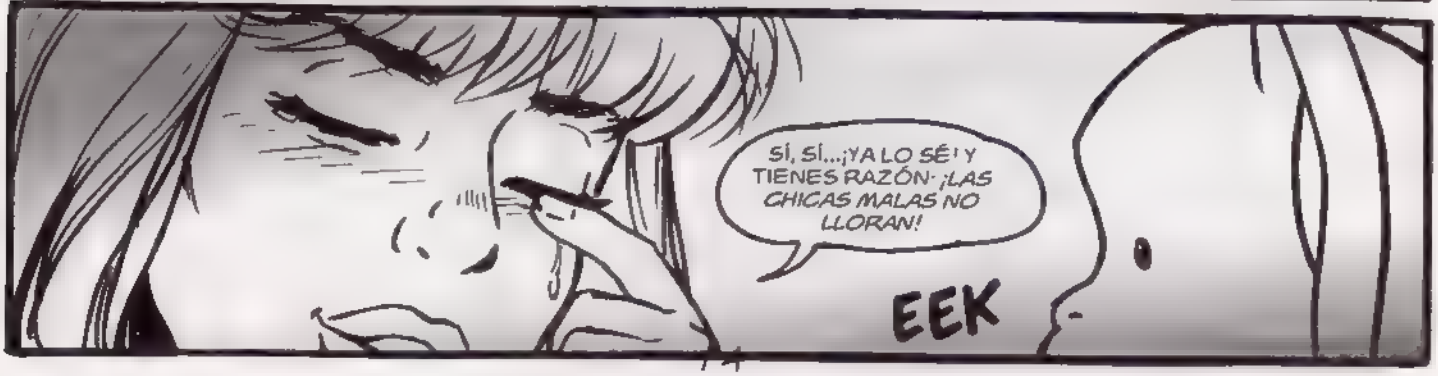
En 1979, Tokio Movie Shinsha lo contrató para dirigir Cagliostro no Shiro (El castillo de Cagliostro), que tenía como personaje principal a Lupin III, creado por el artista Monkey Punch. Para entonces, ya había cumplido su sueño de convertirse en dibujante de cómics. Takahata y él comenzaron a trabajar en el la coproducción norteamericano-japonesa Little Nemo, pero la abandonaron pronto debido a problemas con el presidente de Tokio Movie Shinsha. Ese proyecto, de cualquier forma, le dio a Miyazaki la oportunidad de conocer al artista francés Jean Giraud, "Moebius", que de inmediato se convirtió su amigo y admirador, y cuya influencia sería evidente en la segunda serie de manga hecha por Miyazaki en 1982, Kazi no Tane no Nausicäa. (Nausicäa del valle del viento).

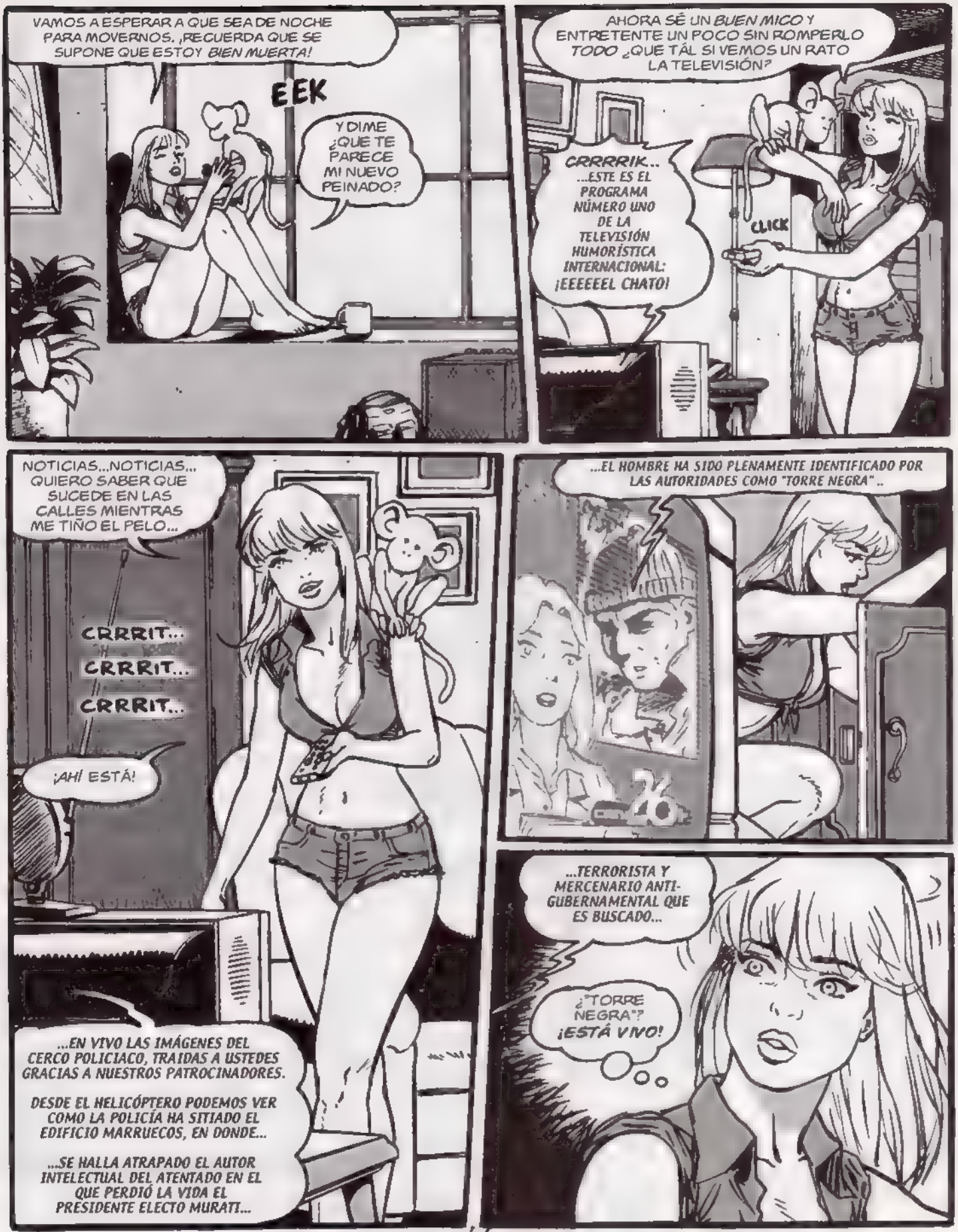
INTERIOR DEL EDIFICIO MARRUECOS.
NO TENEMOS VISIÓN DEL SUJETO. TODAS LAS RENDIJAS E INCLUSO LA CERRADURA FUERON CUBIERTAS...
QUIZÁS NOS DETECTÓ, ¿INTRODUCIMOS LA FIBRA ÓPTICA?
¡NO HAY TIEMPO! CONTINUEMOS CON LA MISIÓN. DEBEMOS ENTRAR Y PLANTAR LA EVIDENCIA.
¡RIOS!
¿SEÑOR?
¡ENCÁRGATE DE LA PUERTA!
¡SÍ SEÑOR!
VAYA GRUPO DE AFICIONADOS...
NI SIQUIERA NOTARON MIS SENSORES TERMICOS

¡ADELANTE! ¡VUELA LA CHAPA!
¡AAAAAH!
BLAM BLAM
¡ATENCIÓN, NOS DISPARAN!
BLAM
BUDHA BUDHA BUDHA
¡ESE INFELIZ TUMBÓ A RIOS!
¡VAMOS POR ÉL!
BLAM
BLAM
PROK
KRAK
ZING
PRAK
¡TRAIGAN AL RESTO DE LA UNIDAD!
¡NO LO PUEDO CREER! LOS IDIOTAS DE ANOCHE ME SIGUIERON...CREO QUE NECESITARÉ OTRO TIPO DE ARMA...
SLAM
QUÉDATE AQUÍ ADENTRO JÚPITER, AQUÍ ESTÁS SEGURO...
GRRR...

Data

4 de 5.-"Las cosas que una se encuentra en el drenaje."

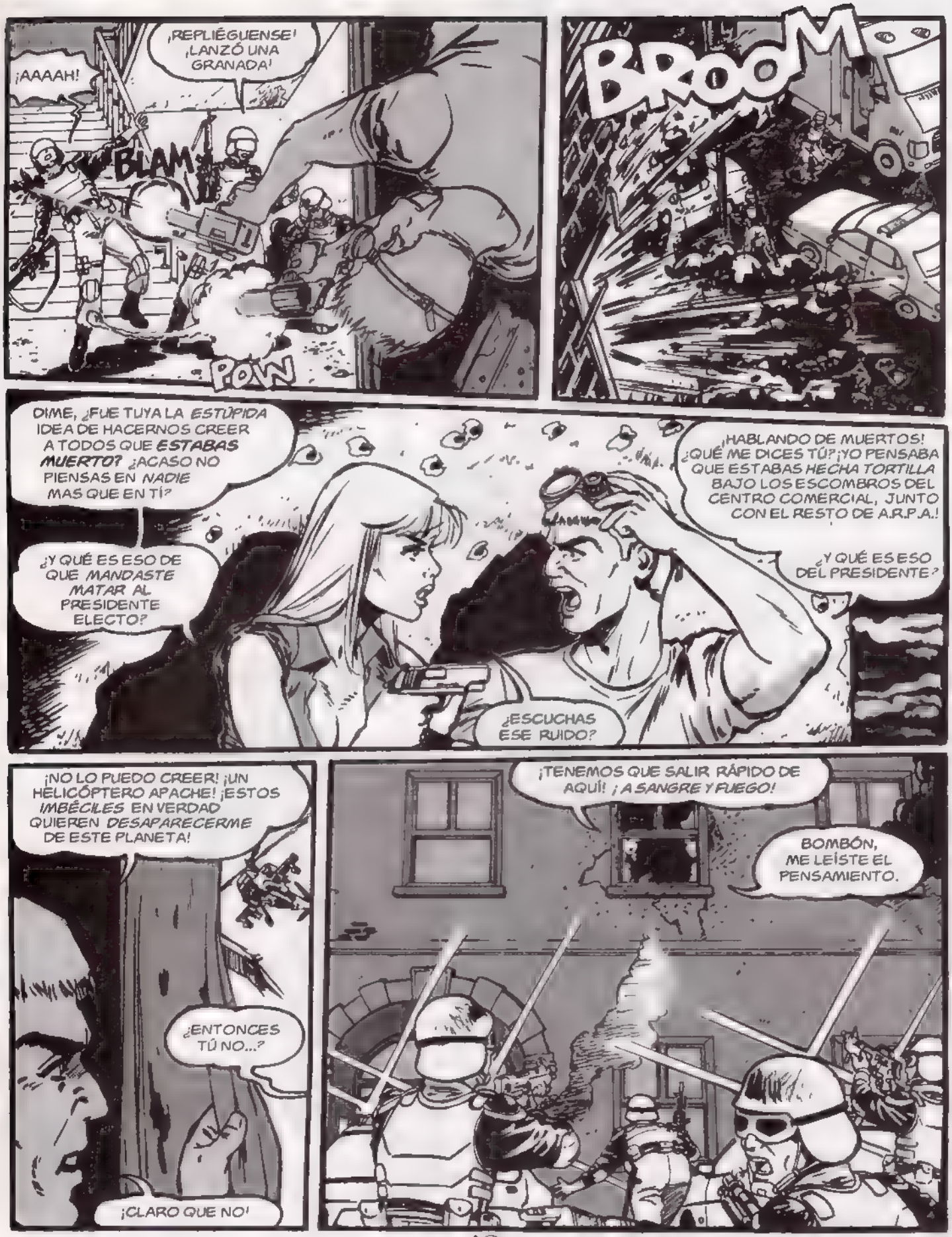



VAMOS A ESPERAR A QUE SEA DE NOCHE PARA MOVERNOS. ¡RECUERDA QUE SE SUPONE QUE ESTOY BIEN MUERTA!
EEK
Y DIME ¿QUE TE PARECE MI NUEVO PEINADO?
AHORA SÉ UN BUEN MICO Y ENTRETENTE UN POCO SIN ROMPERLO TODO ¿QUE TÁL SI VEMOS UN RATO LA TELEVISIÓN?
CRRRRIK... ...ESTE ES EL PROGRAMA NÚMERO UNO DE LA TELEVISIÓN HUMORÍSTICA INTERNACIONAL: ¡EEEEEEL CHATO!
CLICK
NOTICIAS...NOTICIAS... QUIERO SABER QUE SUCEDE EN LAS CALLES MIENTRAS ME TIÑO EL PELO...
CRRRIT...
CRRRIT...
CRRRIT...
¡AHÍ ESTÁ!
...EL HOMBRE HA SIDO PLENAMENTE IDENTIFICADO POR LAS AUTORIDADES COMO "TORRE NEGRA"..
...EN VIVO LAS IMÁGENES DEL CERCO POLICIACO, TRAIDAS A USTEDES GRACIAS A NUESTROS PATROCINADORES.
DESDE EL HELICÓPTERO PODEMOS VER COMO LA POLICÍA HA SITIADO EL EDIFICIO MARRUECOS, EN DONDE...
...SE HALLA ATRAPADO EL AUTOR INTELECTUAL DEL ATENTADO EN EL QUE PERDIÓ LA VIDA EL PRESIDENTE ELECTO MURATI...
...TERRORISTA Y MERCENARIO ANTI-GUBERNAMENTAL QUE ES BUSCADO...
¿"TORRE NEGRA"? ¡ESTÁ VIVO!

DEBO AYUDARLO ¿PERO CÓMO? ¿CÓMO?
...POR SU PARTICIPACIÓN EN POR LO MENOS...
MI ÚNICA ARMA LA PERDÍ CUANDO ESTUVE EN EL DRENAJE; AHORA SÓLO ME QUEDAN DOS GRANADAS ATURDIDORAS...Y... "ESTO"...
...QUE ANDO CARGANDO DESDE EL DÍA DEL DERRUMBE DEL CENTRO COMERCIAL.
LA CRIATURA QUE ENCONTRÉ ALLÁ ABAJO... TENÍA MUCHAS HERIDAS...Y LLORABA... SABÍA MI NOMBRE...Y ME LA DIÓ JUSTO ANTES DE MORIR.
Al fin nuestros caminos se han cruzado...Maxx...esta es la Data...aquí está contenido todo el conocimiento del Universo...y ahora tú debes cuidarla...
¡VAYA! LAS COSAS QUE UNA SE ENCUENTRA EN EL DRENAJE DE LA CIUDAD...
SI NO LA TUVIERA EN MI MANO, PENSARÍA QUE TODO AQUELLO FUE SÓLO UNA ALUCINACIÓN.
ES INCREIBLE QUE UNA COSA TAN PEQUEÑA...
¡BUENO AS' MIENTRAS YO VOY A AYUDAR A "TORRE NEGRA", TÚ HAS SIDO ELEGIDO PARA GUARDAR LA DATA...
¿EEK?
A VER, A VER...¿"QUEN-QUERE" MÁS A ESTE CHANGUITO?

INFÓRMEME OFICIAL ¿QUE CLASE DE ARMAS TIENE EL SUJETO?
DE TODO, SEÑOR, ESTE TIPO TIENE TODO UN ARSENAL.
AFUERA DEL EDIFICIO MARRUPCOS.
AQUÍ LA UNIDAD DE CHOQUE 26, NECESITAMOS APOYO... ENVÍEN LA UNIDAD...
¡CUIDADO CON ESA AMBULAN...!
CRASH
¿QUÉ SUCEDIÓ? ¿QUIÉN CONDUCÍA ESA AMBULANCIA?
¡OFICIAL HERIDO!
¡APAGUEN ESE FUEGO!

KRAPOW
¿QUÉ DIABLOS PASA ALLÁ AFUERA
¡NO LO SÉ! ¡IRÉ A CHECAR.
?
¡MIS OJOS!
¡ALGUIEN TOMÓ MI ARMA!
¡NO PUEDO VER NADA!
NO ¡MPORTA... ¡DISPARA! ¡DISPARA!
BLAM
BLAM
ZING
ZING
¡"TORRE NEGRA"! ¡SOY 6964! ¡NO DISPARES!
PRAK
¿MAXXINE?
¿"TORRE NEGRA"?
¡SAL DE LA LINEA DE FUEGO!
BLAM
ZING
ZING


¡AAAAH!
¡REPLIÉGUENSE! ¡LANZÓ UNA GRANADA!
BLAM
POW
BROOM
DIME, ¿FUE TUYA LA ESTÚPIDA IDEA DE HACERNOS CREER A TODOS QUE ESTABAS MUERTO? ¿ACASO NO PIENSAS EN NADIE MAS QUE EN TÍ?
¿Y QUÉ ES ESO DE QUE MANDASTE MATAR AL PRESIDENTE ELECTO?
¡HABLANDO DE MUERTOS! ¿QUÉ ME DICES TÚ? ¡YO PENSABA QUE ESTABAS HECHA TORTILLA BAJO LOS ESCOMBROS DEL CENTRO COMERCIAL, JUNTO CON EL RESTO DE A.R.P.A.!
¿Y QUÉ ES ESO DEL PRESIDENTE?
¿ESCUCHAS ESE RUIDO?
¡NO LO PUEDO CREER! ¡UN HELICÓPTERO APACHE! ¡ESTOS IMBÉCILES EN VERDAD QUIEREN DESAPARECERME DE ESTE PLANETA!
¿ENTONCES TÚ NO...?
¡CLARO QUE NO!
¡TENEMOS QUE SALIR RÁPIDO DE AQUÍ! ¡A SANGRE Y FUEGO!
BOMBÓN, ME LEÍSTE EL PENSAMIENTO.

TEMA CENTRAL

Breve historia de la ANIMACION

La Prehistoria del Cine

Por Esteban Sierra

Leonardo Da Vinci

Joseph Plateau

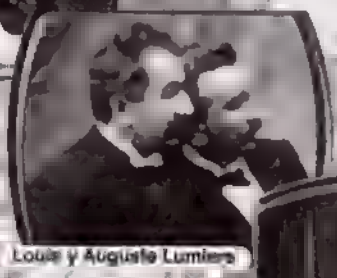
Thomas Alva Edison

A lo largo de la historia del hombre, los descubrimientos tecnológicos y científicos han inspirado la imaginación de grandes artistas, a veces en forma casual y otras no tanto. A partir del Renacimiento (Siglos XV-XVI), esta relación está mejor documentada y quizá la obra que mejor ejemplifica la interrelación que existe entre estas disciplinas es la de Leonardo Da Vinci (1452-1519) entre la que encontramos su destacado Tratado de Anatomía, el cual es estudiado tanto por estudiantes de medicina como por estudiantes de arte.

En el caso de la animación tradicional, la fotografía y el cine, pasa lo mismo. Ya en el siglo XIX, el Dr. Peter Roger (1824) demuestra una teoría sobre el mecanismo del ojo y el sistema nervioso del cerebro, la cual indica que el ojo y el cerebro trabajan de modo que una imagen se retiene durante medio segundo "Si vemos una serie progresiva de figuras inmóviles, como los movimientos que contiene una figura caminando, la retención de una imagen mientras se asimila la siguiente llena el espacio entre ambas y el cerebro concibe un movimiento fluido [...] esta ilusión se consigue uniendo dos hilos a un disco de cartón y en el que se ha dibujado en ambas caras. Al tomar el disco por los hilos y hacerlo girar, los dos dibujos aparecen superpuestos. Si en un lado se ha dibujado un loro y en el otro una jaula, al girar el disco se tendrá la sensación de que el loro esta dentro de la jaula".

Este ensayo fue lo que origino la primera maquina para ver figuras en movimiento desarrollada por los doctores Joseph Plateau y Simon Ritter llamada fenokitoscopio (1831), que produce la ilusión de movimiento a partir de un disco en rotación que contiene pequeñas ventanas, detrás de las cuales hay otro disco que contiene una secuencia de imágenes.

Cuando los discos son girados a la velocidad correcta, la sincronización de las ventanas con las imágenes crea el efecto de animación. A partir de entonces se construyeron varias maquinas con el mismo principio del fenokitoscópio, como el praxinoscopio (1877) de Emile Reynaud y el kinetoscopio (1889) de Thomas Alva Edison, más tarde los hermanos Louis y Auguste Lumiere presentarían una máquina llamada cinematógrafo (1895), que fue la primera aparición de un proyector de imágenes en publico, dando como resultado lo que hoy conocemos como cine. Irónicamente la primera película de dibujos animados llegaría recién en 1906, llamada Humorous Phases of Funny Faces (Cambios humorísticos de caras graciosas), realizada por J. Stuart Blackton considerado padre de la animación estadounidense. J. Stuart Blackton es el primer realizador de cine que introdujo los efectos especiales (o "Efectos mágicos" como él los llamó), en una cinta fílmica, además de crear otras técnicas que aun se conservan para hacer una película como las disolvencias o la superposición de imágenes.



Louis y Auguste Lumiere

Cinematógrafo

J. Stuart Blackton

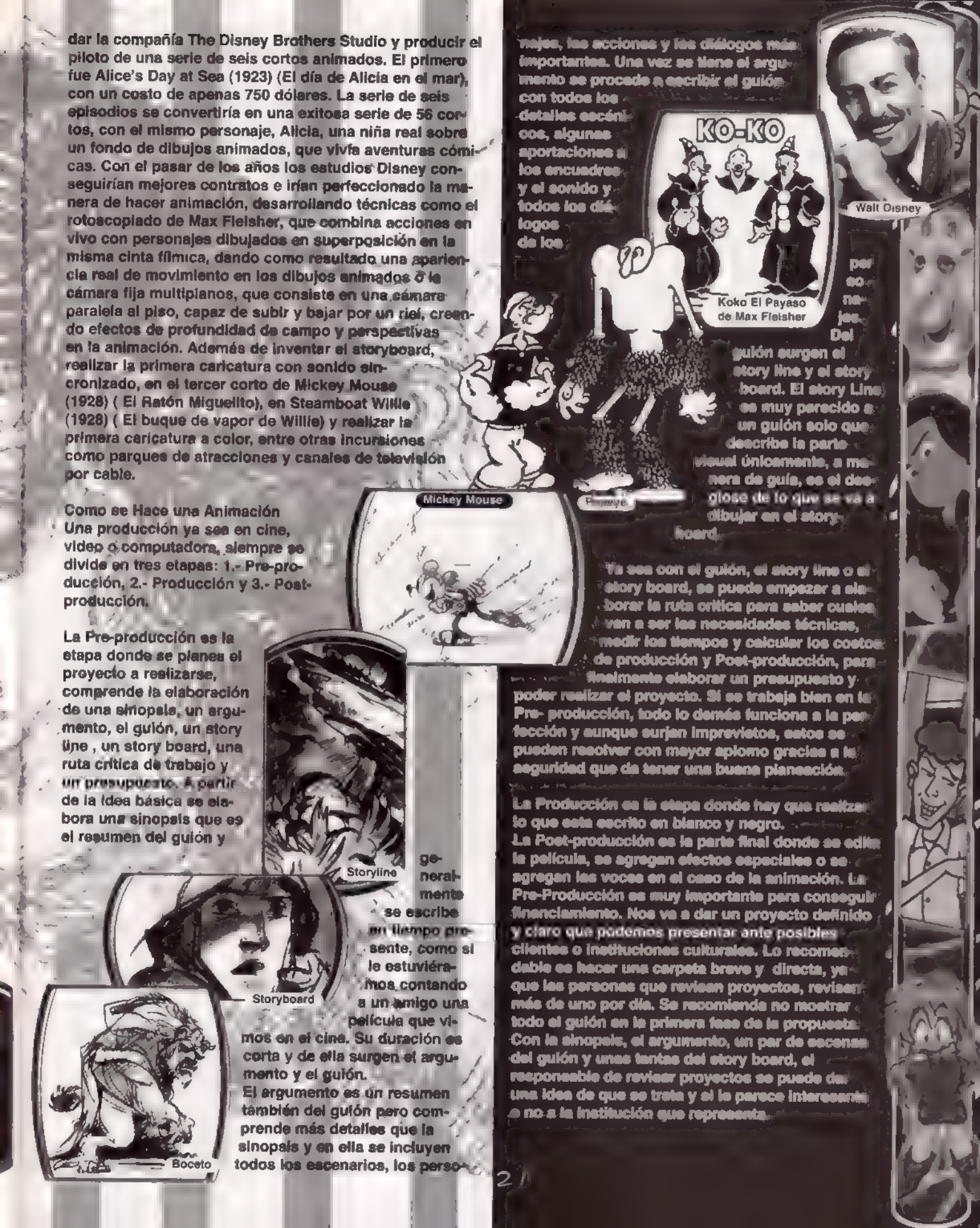
Años más tarde aparecerían en la escena Holywoodense para convertir los dibujos animados en negocio y crear la empresa multinacional que hoy conocemos como los estudios Disney, los hermanos Walt y Roy Disney quienes por diez dólares al mes rentaron su primer oficina para fun-

Roy Disney

dar la compañía The Disney Brothers Studio y producir el piloto de una serie de seis cortos animados. El primero fue Alice's Day at Sea (1923) (El día de Alicia en el mar), con un costo de apenas 750 dólares. La serie de seis episodios se convertiría en una exitosa serie de 56 cortos, con el mismo personaje, Alicia, una niña real sobre un fondo de dibujos animados, que vivía aventuras cómicas. Con el pasar de los años los estudios Disney conseguirían mejores contratos e irían perfeccionado la manera de hacer animación, desarrollando técnicas como el rotoscopiado de Max Fleisher, que combina acciones en vivo con personajes dibujados en superposición en la misma cinta fílmica, dando como resultado una apariencia real de movimiento en los dibujos animados ó la cámara fija multiplanos, que consiste en una cámara paralela al piso, capaz de subir y bajar por un riel, creando efectos de profundidad de campo y perspectivas en la animación. Además de inventar el storyboard, realizar la primera caricatura con sonido sincronizado, en el tercer corto de Mickey Mouse (1928) (El Ratón Miguelito), en Steamboat Willie (1928) (El buque de vapor de Willie) y realizar la primera caricatura a color, entre otras incursiones como parques de atracciones y canales de televisión por cable.

Como se Hace una Animación
Una producción ya sea en cine, video o computadora, siempre se divide en tres etapas: 1.- Pre-producción, 2.- Producción y 3.- Post-producción.

La Pre-producción es la etapa donde se planea el proyecto a realizarse, comprende la elaboración de una sinopsis, un argumento, el guión, un story line , un story board, una ruta crítica de trabajo y un presupuesto. A partir de la idea básica se elabora una sinopsis que es el resumen del guión y generalmente se escribe en tiempo presente, como si le estuviéramos contando a un amigo una película que vimos en el cine. Su duración es corta y de ella surgen el argumento y el guión.
El argumento es un resumen también del guión pero comprende más detalles que la sinopsis y en ella se incluyen todos los escenarios, los personajes, las acciones y los diálogos más importantes. Una vez se tiene el argumento se procede a escribir el guión con todos los detalles escénicos, algunas aportaciones a los encuadres y el sonido y todos los diálogos de los personajes. Del guión surgen el story line y el story board. El story Line es muy parecido a un guión solo que describe la parte visual únicamente, a manera de guía, es el desglose de lo que se va a dibujar en el story-board.



Ya sea con el guión, el story line o el story board, se puede empezar a elaborar la ruta crítica para saber cuales van a ser las necesidades técnicas, medir los tiempos y calcular los costos de producción y Post-producción, para finalmente elaborar un presupuesto y poder realizar el proyecto. Si se trabaja bien en la Pre- producción, todo lo demás funciona a la perfección y aunque surjan imprevistos, estos se pueden resolver con mayor aplomo gracias a la seguridad que da tener una buena planeación.

La Producción es la etapa donde hay que realizar lo que esta escrito en blanco y negro.
La Post-producción es la parte final donde se edita la película, se agregan efectos especiales o se agregan las voces en el caso de la animación. La Pre-Producción es muy importante para conseguir financiamiento. Nos va a dar un proyecto definido y claro que podemos presentar ante posibles clientes o instituciones culturales. Lo recomendable es hacer una carpeta breve y directa, ya que las personas que revisan proyectos, revisan más de uno por día. Se recomienda no mostrar todo el guión en la primera fase de la propuesta. Con la sinopsis, el argumento, un par de escenas del guión y unas tantas del story board, el responsable de revisar proyectos se puede dar una idea de que se trata y si le parece interesante o no a la institución que representa.

TEMA CENTRAL

INICIOS DE LA ANIMACION JAPONESA PARTE I

Por: Rodrigo Alvarez Reynal

A principios del siglo XX la penetración cultural de Occidente a Japón llevó la vanguardia en las artes graficas. En el apartado de las tiras cómicas los artistas japoneses fueron impactados por una nueva narrativa. Desde 1914 en Japón se comenzó a experimentar con la animación y en 1918 Kitayama Seitaro produjo la animación Peach Boy (Niño Melocotón) siendo un éxito internacional. En la época de la posguerra la animación japonesa comenzó a generar productos como en 1932 con "Talkie" el primer personaje cómico animado.

EL DIOS DEL MANGA

El pilar para el desarrollo de la industria del anime y manga sin lugar a dudas fue Osamu Tezuka, el autor más prolífico de Japón. Escribió y dibujó 150.000 páginas de Manga de las cuales 60 títulos se trasladaron a animación, por tal motivo la gente en su país le dio el sobrenombre de "Manga no Kami-Sama" o "El Dios del Manga". Su inspiración como creador fueron los primeros trabajos de Walt Disney, de donde tomó la estética de las pupilas brillantes y el movimiento fluido en los personajes. La influencia en los ojos grandes y expresivos con caras redondas se basa en las animaciones de Max Fleischer, uno de los creativos más importantes para la industria de la animación en Estados Unidos (así que es una mentira la afirmación de que los japoneses dibujan ojos grandes en sus personajes porque no les gustan sus ojos rasgados). Por su admiración hacia Charles Chaplin, tomó varios elementos cómicos para su narrativa. Tezuka obviamente era franco admirador de Disney, esto se debe a las innovaciones técnicas que desarrolló en 1937 con Blancanieves, donde demostró que una animación podía ser tan expresiva y con calidad artística como una película normal.

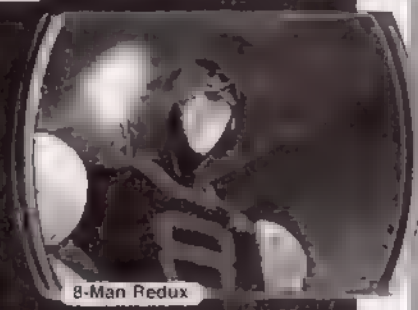
Astroboy

Celdas

El Leon Blanco Kimba

Black Jack

8-Man



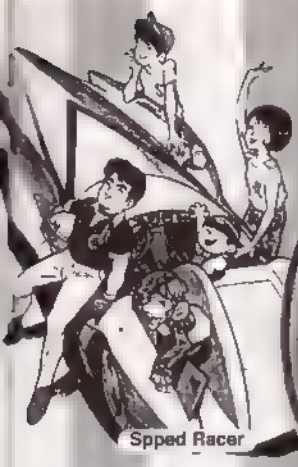
8-Man Redux

En 1950 el presidente de la naciente compañía Toei Animation, comenzó un proyecto para igualar a las producciones de Disney, que finalizó en 1958 con el largo metraje The Tale of the White Serpent (El Cuento de la Serpiente Blanca), basado en la leyenda china del rey mono (que posteriormente serviría de inspiración para Dragon Ball); donde Osamu Tezuka diseño el story board, guión y diseño de personajes. Después de este suceso siguieron cuatro largometrajes mas donde Hayao Miyasaki y Isao Takahata comenzaron a consolidar el estilo de la animación japonesa.

Por la popularidad del manga Astroboy (Tetsuwan Atom), cinco cadenas de televisión en Japón se unieron para producir la versión en animación a blanco y negro con 193 capítulos, siendo la primera animación completamente hecha en ese país entre los años de 1963 y 1966. Después de este éxito se exportó esta serie al Continente Australiano por Nine Network y a Norteamérica, y fue transmitida por NBC. Después le siguieron animaciones como El León Blanco (Jungle Taitei) y La Princesa Caballero (Ribon no Kishi); desafortunadamente sus animaciones perdieron popularidad así que tuvo que dejar los proyectos para animar Black Jack (Jack Negro) y Ambassador Magma para dedicarse a dibujar para sus lectores de manga.

LOS PSICODÉLICOS 70´S

De el género blanco de los 60´s, en los alocados 70´s hubo una maduración de la animación japonesa a temas mas adultos, donde convergían varias tramas complejas como en el caso de 8-Man (Hombre-8), donde el personaje principal es acesinado para después ser resucitado como un robot ("¿de donde se habrán basado para Robocop?"). Otro ejemplo es Speed Racer (Mach Go GoGo conocido en éstas tierras como Meteoro), en donde se aborda el tema de las carreras de



coches.
Como otro antihéroe tenemos a Lupin (creado por Miyasaki), un ladron consumado inspirado en los escritos satíricos del francés Maurice Leblanc; se podría decir que esta obra es para adultos por su contenido de bromas sexuales violencia y locuras. La ciencia ficción muy en boga en estos tiempos tuvo muchas animaciones como: Cybor 009, Kagaku Ninja-Tai Gatchaman (La Batalla de los Planetas o Fuerza-G) y Tetsujin 28.

Kagaku Ninja-Tai Gatchaman

GO NAGAI EL PURO COTORREO
Go Nagai nació en Wajima en 1945. Cuando cumplió veinte años decidió dar su vida al mundo del manga y comenzó como ayudante de Shotaro Ishimori. Usa esto como trampolín para producir su primer manga en 1968 Harenchi Gakuen, en donde predomina el humor con dosis de erotismo, no tocados hasta la fecha en el manga. En 1972 la editorial Suelsha publica en las páginas de la revista Shonen Jump, trece capítulos del manga de Mazinger Z, aunque Go Nagai no fue el primero autor en utilizar robots (o Mechas dígase Mecanical Characters, "Personajes Mecánicos"), si se le considera un pionero en este género, introduciendo elementos nunca antes vistos; como que el piloto controlara al robot desde su interior, o que se enfrentara á otros robots. Casi al parejo Nagai consigue de ayudante a Mitsuri Hiruta para formar un estudio de animación llamado Dinamyc Productions, en el cual produce 92 capítulos de televisión de Mazinger Z y posteriormente producir varias OVA´s adicionado a distintas series con el mismo concepto como: Great Mazinger, God Mazinger, Mazin Saga y Grendizer. La producción de manga de Nagai es impresionante, siguiendo durante los años su línea erótica como el caso de Keko Kamen, Cutey Honey y Devil Man, utilizando en esta última un toque sobrenatural.

EL SALTO DE LA ANIMACIÓN JAPONESA
Al buscar medios mas eficientes de producción, en los 70´s se consolida el estilo típico de la animación japonesa, que en términos técnicos, contiene un ahorro de celdas de animación y dibujos enorme. Las típicas escenas de fondos con líneas cinéticas, encuadres de cámara, acercamientos artísticos y movimientos espectaculares traspasaron muchos elementos del manga a un método de producción sumamente efectivo. Al ser el dibujo japonés cada vez más limpio y estilizado se formó un estandar de dibujo, causando que los múltiples dibujantes y animadores pudieran trabajar más rápido, usando plastas de color uniforme en los complicados diseños que elaboraban. Por una acomodación del lenguaje ingles y un poco de calo, a la animación japonesa se le denomino con el nombre de Anime. Otro ejemplo son las OVA´s, que son la abreviatura de Original Video Animation (Original Video Animación), una forma de comercialización nueva, en vez de solo producir anime para cines o televisión, el terreno de la venta de videos y renta tomo un cause muy importante, ya que al tener mas tiempo y una ganancia mejor, la calidad de

Cyborg 009

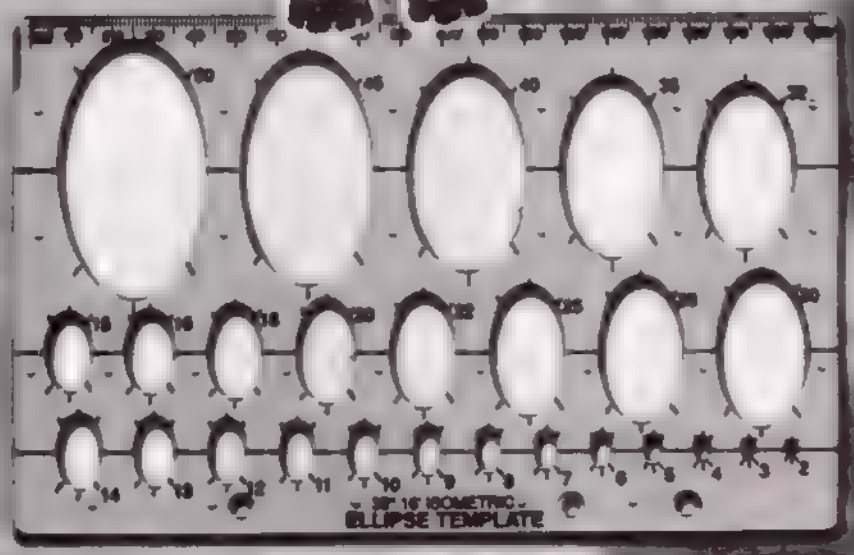
Tetsujin 28

Mazinger Z

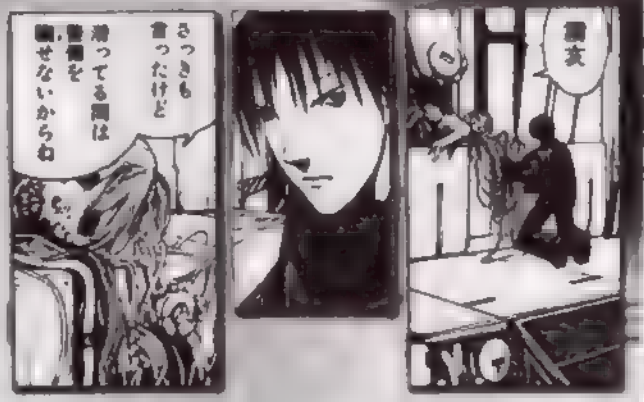
Gundam

Clases de dibujo

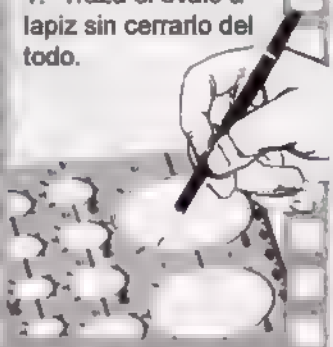
Los globos, bocadillos o cartuchos es un medio esencial para el dialogo de las diferentes partes de un cómic. En la elaboración de los globos se pueden usar plantillas con óvalos o simplemente dibujarlos a pulso. Lo primordial en el globo es transmitir lo que siente o piensa el personaje en un momento determinado de la historia, esto es importante para no dar demasiada información que pueda llegar a ser innecesaria u obvia o que no es relevante para el desarrollo general del argumento.



En el caso del manga, por la manera en que se acomodan los ideogramas, podemos ver formas alargadas en los globos.

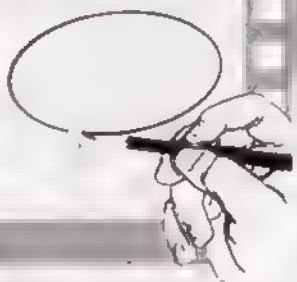


1.- Traza el ovalo a lapiz sin cerrarlo del todo.



2.-Entinta el ovalo con un estilografo.

3.- Dibuja la cola del globo a lapiz, dirigiendola hacia el personaje que habla.

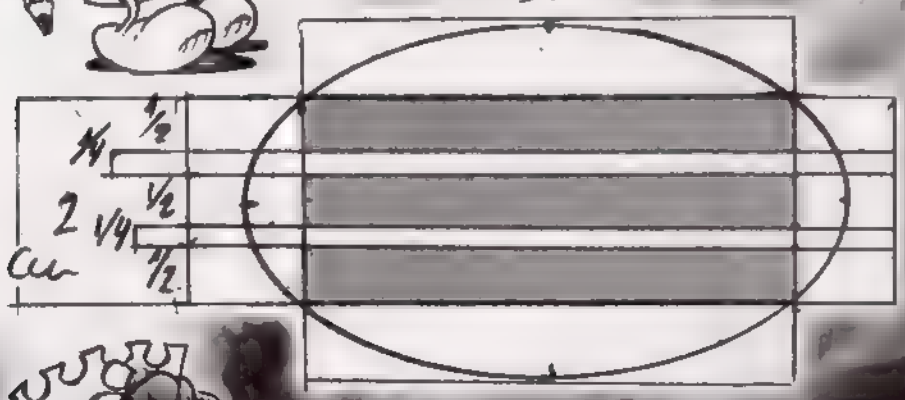


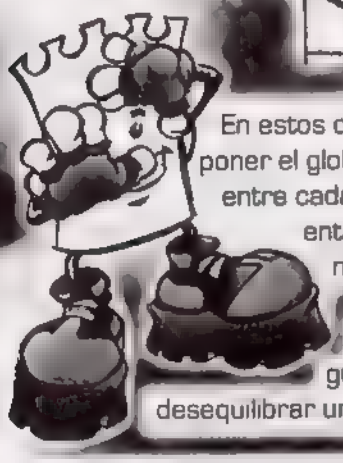
4.- Entinta la cola del globo con un estilografo.

Clases de dibujo

Para lograr un texto equilibrado dentro del globo o del cartucho es necesario trazar plantillas haciendo uso de regla y escuadra, tomar medidas e intentar que las letras tengan el mayor parecido posible entre ellas para facilitar la lectura.

Para el trazo de las plantillas se usa el mismo método en ambos casos, se traza un rectángulo y adentro renglones de aproximadamente medio centímetro de alto con un espacio entre cada renglón de un cuarto de centímetro de alto. Luego se trazan círculos de aproximadamente medio centímetro de diámetro a lo largo de los renglones.

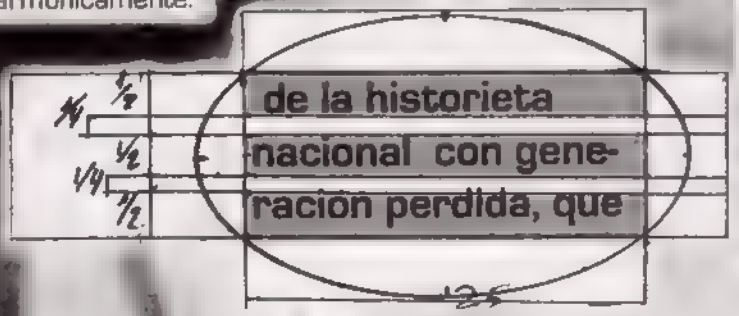




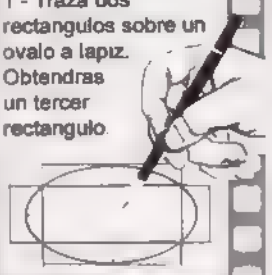
En estos círculos se trazan las letras que van a componer el globo o el cartucho, dejando un circulo en blanco entre cada palabra. Hay que mantener un equilibrio entre los renglones para que uno no quede con muchas palabras y otro con muy pocas.

Si es necesario, corten una palabra con un guión, es preferible este pequeño sacrificio a desequilibrar un globo o un cartucho.

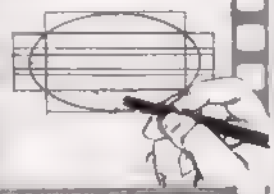
También es recomendable contar las letras y los espacios antes de trazar los círculos para saber exactamente cuantos necesitamos y acomodarlos armónicamente.



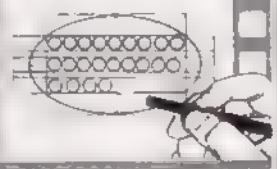
1 - Traza dos rectangulos sobre un ovalo a lapiz. Obtendras un tercer rectangulo.



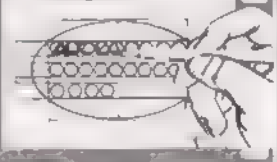
2 -Deja un cuarto de centimetro de espacio entre cada renglon de medio centimetro.

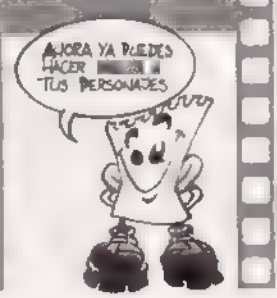


3 - Dibuja pequeños circulos de medio centimetro de diametro.



4 - Dibuja las letras dentro de los circulos dejando un circulo de espacio entre cada palabra y entintalas con un estilografo

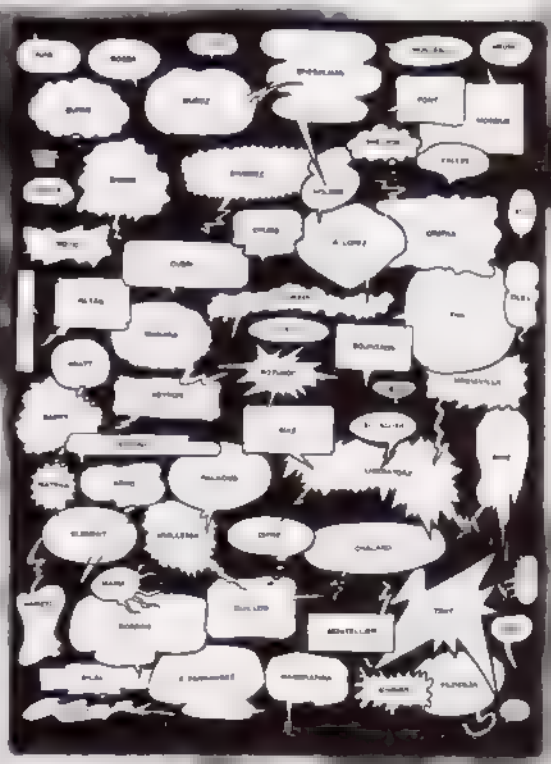




Clases de dibujo

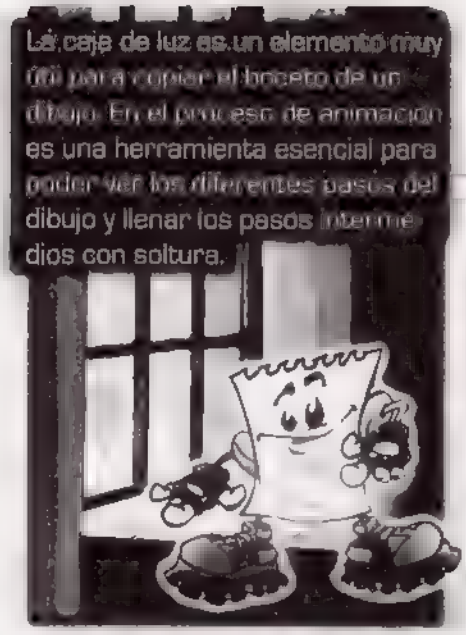
Los cartuchos donde generalmente aparecen acotaciones del narrador como "Dos horas más tarde..." o "Había una vez...", al igual que el globo, tienen que aportar al desarrollo de la narrativa y no caer en explicaciones de lo que ya esta dibujado. Si el cartucho tiene la misma información que lo que está pasando en la acción, una de las dos partes está fallando o está de más. En este error se cae fácilmente cuando no hacemos la diferencia entre literatura y narrativa grafica. Para diferenciarlas hay que pensar que en la literatura el autor nos tiene que enseñar personajes, lugares y situaciones por medio de palabras. En la narrativa grafica, por lo mismo de que es grafica se tiene que dar a conocer a los personajes por lo que hacen, por las acciones, no tanto por lo que dicen o piensan, hay que ver que una historieta puede ser totalmente muda y contarnos una historia. De todas formas un buen equilibrio entre literatura y narrativa grafica suele dar buenos resultados.

Recuerda que en una historia corta, cualquier detalle que no tenga que ver directamente con el argumento, ya sea un detalle escrito o dibujado, puede afectar a la buena comprensión de la historia. Hay que tratar de ser directos con lo que se está contando y evitar adornos innecesarios.



A continuación tenemos una galería de globos de autores europeos, para que compares los distintos estilos, desde el clásico ovalo hasta los que se derriten o tienen varios óvalos en capas.

Clases de dibujo

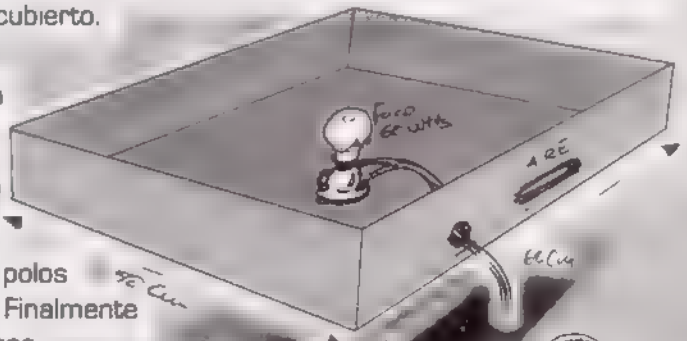


¿Cómo hacer una mesa de luz?

La mesa de luz es esencial para hacer animación 2d o tradicional. Se puede hacer una improvisando con materiales que tengamos a la mano o una mesa más decente que nos dure algunos años.

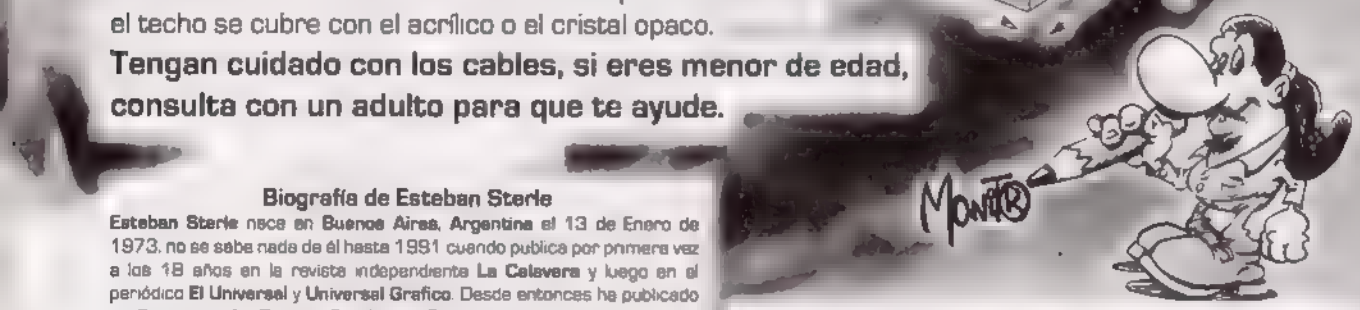
Para improvisar una mesa de luz, basta con apoyar una hoja de papel sobre una ventana en un día soleado y obtendremos la transparencia del papel (**ten cuidado con el sol, no lo veas directamente**).

O se puede usar una mesa de vidrio y colocar bajo esta un foco de 60 Watts. Para fabricar la mesa se puede usar madera triplay o de mayor calidad y un rectángulo de acrílico o vidrio opaco, una lámpara con un zoquet que permita ser atornillado y un interruptor. Se construye una caja de 60 cm de largo por 10 cm de alto y 50 cm de ancho, dejando el techo de la caja al descubierto.



En un costado de la caja se perfora un agujero que permita introducir un cable de tamaño normal y una ranura que permita la ventilación del foco. En el piso de la caja se perforan los agujeros necesarios para atornillar el zoquet y se conectan los dos polos del cable a los tornillos a cada lado del zoquet. Finalmente el techo se cubre con el acrílico o el cristal opaco.

Tengan cuidado con los cables, si eres menor de edad, consulta con un adulto para que te ayude.



Biografía de Esteban Sterle

Esteban Sterle nace en **Buenos Aires, Argentina** el 13 de Enero de 1973, no se sabe nada de él hasta 1991 cuando publica por primera vez a los 18 años en la revista independiente **La Calavera** y luego en el periódico **El Universal** y **Universal Grafico**. Desde entonces ha publicado en **Ovaciones, La Prensa, Excelsior** y **Revista de Revistas**, y todo esto solo porque la redacción de estos periódicos quedaban a menos de dos cuadras de distancia uno de otro. Paralelamente en 1992 empieza una carrera cómo story bordista y animador para los estudios **Visiographics** y otras compañías productoras de publicidad. De 1992 a 1995, realiza para **El Universal** y **La Prensa** un suplemento infantil con historietas donde aparecen algunos de sus más ilustres personajes desconocidos de los que destacan "Alfonso el pequeño perro sonso", "La calaca loca" y "Luca". En 1995 también realiza la tira de humor para la sección de Ciudad del periódico **Excelsior** bajo el seudónimo de **Monti®**

Hasta 1998, no sé vuelve a saber de él, algunos piensan que se unió a la legión extranjera y otros dicen que se fue a producir algunos video-clips por ahí. En 1998 cubre para el periódico **Ovaciones** el encuentro mundial de fútbol en el que sorprendentemente gana el país anfitrión, **Francia**. El mundial lo cubrió desde la **Ciudad de México** gracias a los avances tecnológicos y a la codez de sus editores.

A partir de entonces se da cuenta que nadie se fije en su firma y cambie el **Sterle** por el **St.** que le da mucho menos trabajo. En esa misma año la compañía de hamburguesas **Mc Donald's** le encarga la realización de dos comerciales animados para el lanzamiento de una nueva hamburguesa de pollo que jamás probó. Un año después la **MGM** le encarga el story board de la película **Original Sin (Pecado Original)**, del que todavía no se repone

En el 2000, luego de ver que el mundo no se había acabado, ayuda en la producción del cortometraje de animación "Mala pata" sin cobrar un peso pero llevándose muy buenas anécdotas a casa

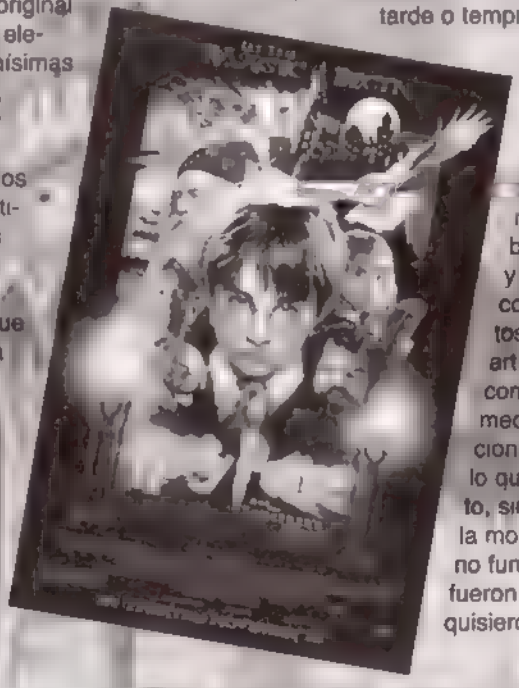
Actualmente se sabe poco de él, qué tiene nueve gatos, no porque él quiera sino porque los gatos se reproducen como conejos, y que está dibujando un policial de chorrocientas páginas que a este paso no va a terminar nunca como otros mil de proyectos que tiene en mente. Hace poco se lo ha visto entregando trabajos para la **Revista DibujArte** y algunos piensan que está organizando un "cacerolazo" masivo para que la tinta china no sea grabada con impuestos, pero por ahora son solo rumores.

E-mail donde se le puede contactar: **e_sterle@hotmail.com**
Web con algunas historietas: **www.geocities.com/folavril**

Por: José M. Saucedo.
azevrec@data.net.mx

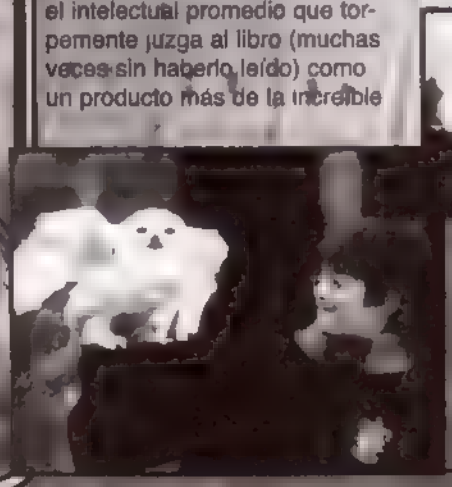
Teoría de Harry Potter en el diván

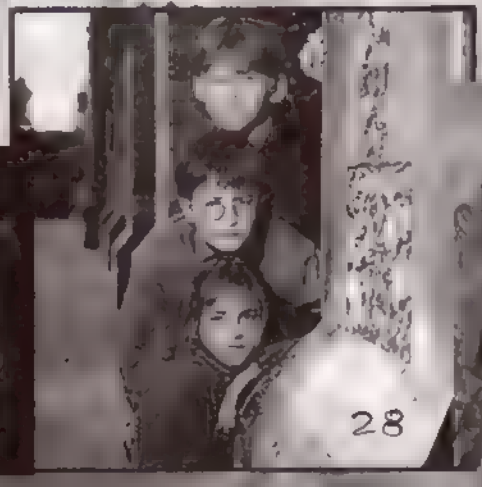
No es posible, realmente no es posible. Mientras que muchos de nosotros esperábamos con ansia el estreno de "El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo" el año pasado, aún más gente no paraba de hablar, escribir e idealizar todo lo que estuviera relacionado con Harry Potter ¿Por qué? ¿Qué virtudes tiene ese chamaco como para opacar al libro más importante de la literatura fantástica? ¿Cuánto pago George Lucas para que empezaran a comparar las aventuras de este niño con sus películas? ¿Cómo es posible que vean en ese maguito a un héroe original si es casi evidente que todos sus elementos fueron plagiados de muchísimas otras obras clásicas de Inglaterra, Estados Unidos y Japón? Estas y muchísimas otras preguntas aparecieron en la mente de muchos de nosotros, mientras éramos testigos de como cientos de muñecos montados en escobas voladoras desaparecían de las tiendas, y muchos niños pequeños (y uno que otro grande) tomaban por primera vez un libro y lo leían con atención.



El súbito éxito de Harry Potter, cuyo primer libro fue publicado en 1998, ha sido estudiado por diversas personas y cuestionado por los cientos de fanáticos de todo lo que vendría siendo la competencia "fantástica"; además de ser desvirtuado por el intelectual promedio que torpemente juzga al libro (muchas veces sin haberlo leído) como un producto más de la increíble maquinaria mercadotécnica de los Estados Unidos Es una verdadera lastima que los numeros, las estadisticas y los datos nos hayan hecho perder la capacidad de observar lo que pasa frente a nosotros.

En algún momento, una persona me comentó que Harry Potter y la Piedra Filosofal no era más que una bonita historia que explotaba de la manera más vil las fantasía infantiles, que tarde o temprano todos llegamos a tener; y aún cuando la autora logra manejar bien la historia y sus personajes, éste no era más que un libro bien promocionado. Por otro lado, quienes ya conozcan algo del tema recordarán el escándalo que [illegible] diversas organizaciones religiosas porque en el libro se manejaba el tema de la magia de forma gráfica y explícita, algo que iba totalmente en contra de sus creencias Estos argumentos, así como la gran mayoría de los artículos que podrán leer en el fanzine común o la revista especializada en el medio de la fantasía, el animé y temas relacionados, se centran siempre en ver qué es lo que esta mal con el producto del momento, sin fijarse una sola vez en el otro lado de la moneda Digo, aunque Atlantis de Disney no funcionó como se esperaba, realmente fueron muy pocos los "conocedores" que quisieron ver como esta película fue una breve muestra de la intención que tiene esta casa productora por actualizarse. Otro ejemplo, cuando en una plática sale al

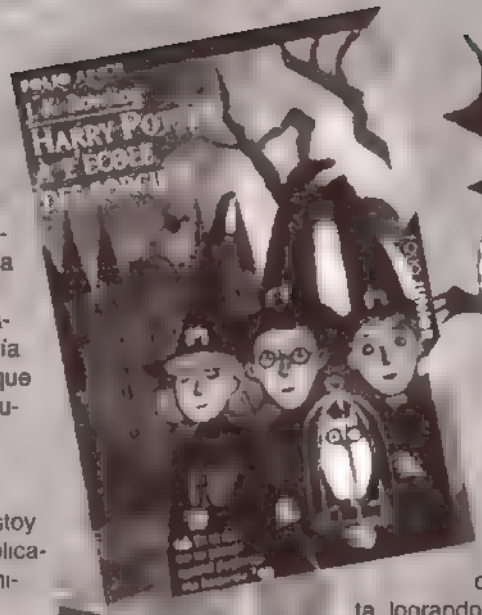


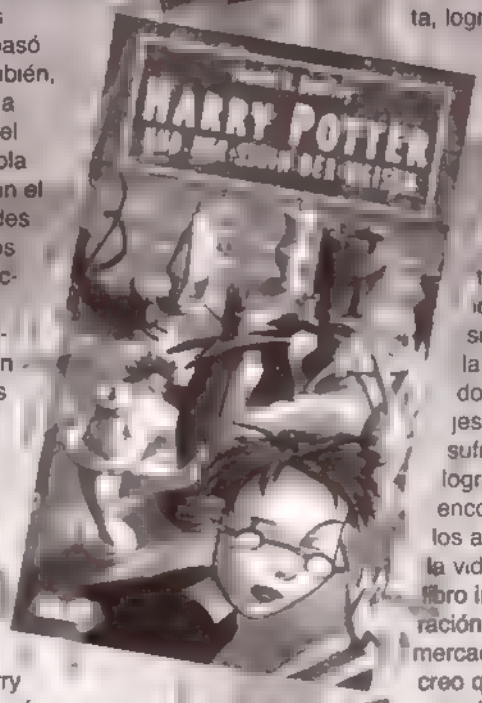


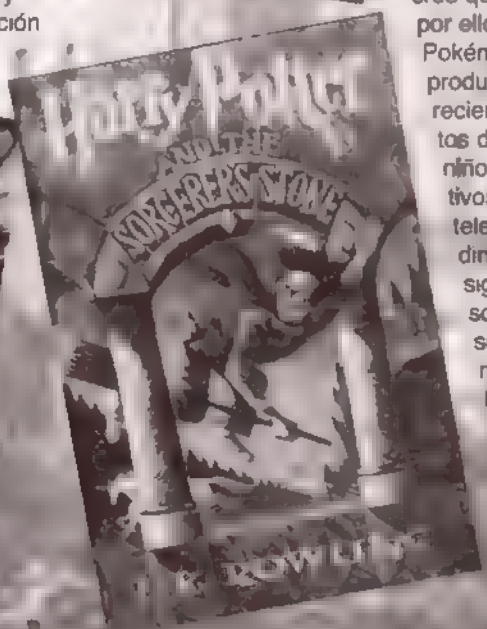
tema "El Rey León", otra cinta de Disney, los entusiastas del animé no paran en mentarle la madre a los estudios del ratón porque éstos se robaron la idea de esa caricatura de "Kimba· El León Blanco", una animación japonesa; aún cuando los estudios y la propia viuda del creador de la animación aseguran que no ocurrió tal "plagio" y más que robado, el autor se sentiría honrado por haber sido influencia de lo que él mismo reconoció como uno de los estudios de animación más importantes del mundo.

En el caso específico de Harry Potter, estoy seguro que ya habrán leído en otras publicaciones, toda la lista de autores libros, animaciones, películas y juegos en los cuales "la autora seguramente se basó parea crear al chamaco ese", y también, muchos ya habrán oído acerca de la predecible historia del primer libro el desmadrozo final del tercero o la bola de situaciones cursis que ocurren en el segundo Ahora, ¿quienes de ustedes saben, que gracias a estos libros los talleres escolares de lectura y redacción de México, Venezuela y Chile estuvieron, al fin a la par en participación, desempeño y asistencia con los de las escuelas primarias de los Estados Unidos e Inglaterra?

Por otro lado, en la reunión anual de la Asociación Norteamericana de Psiquiatría, el Dr Leah J. Dickstein organizó un simposium dedicado a Harry Potter y su influencia como modelo a seguir en las personas que lo leen. De acuerdo con lo que se estudio, Harry ha logrado salir airoso de una situación familiar adversa,







y a pesar de tener una gran cantidad de actitudes negativas dirigidas hacia él, su capacidad de relacionarse y amar se ha mantenido intacta, logrando un nivel de madurez y tolerancia admirable, sin caer en cuadros de agresión o depresión clínica

La razon por la cual se realizó este estudio fue para analizar el increíble éxito de los libros y la conclusión final es que estos pueden ser de gran utilidad para los lectores jovenes y también, para los psiquiatras, quienes utilizan la forma en como se identifican los lectores con ciertas escenas o situaciones de los libros para guiarlos durante la terapia Regularmente, los productos dirigidos a un publico infantil cuentan con personajes cuyas motivaciones y sentimientos son lo suficientemente claros como para que los niños logren identificados y a traves de ellos puedan encontrar esos sentimientos en ellos mismos y los ayuden a enfrentar situaciones adversas de la vida cotidiana Y Harry Potter es, ante todo, un libro infantil. Aunque acepto que la sobrevaloración que se le dió al personaje a través de la mercadotecnia de su película fue demasiada, no creo que sea justo que únicamente se le juzgue por ello. Harry Potter logro algo único, que ni Pokémon, los Power Rangers y cualquier otro producto infantil (del que tengamos memoria reciente) pudo hacer durante sus quince minutos de fama, abrió las puertas de la literatura a niños que lo único que leían eran los instructivos de un videojuego o los manuales de una televisión; les recordó a muchos que aún con dinero y mercadotecnia, el arte de escribir sigue vigente entre las grandes masas y sobre todo, les enseñó a muchos padres que soñar con ser un mago inocente es mucho más sano que pensarse como un hábil ladronzuelo o un violento guerrero, especialmente cuando el mago puede jugar fútbol en una escoba. Ahora, la única magia que necesitamos es aquella que convenza a los niños de que los búhos no son mascotas, pero esa es otra historia.

Entrevistando a...

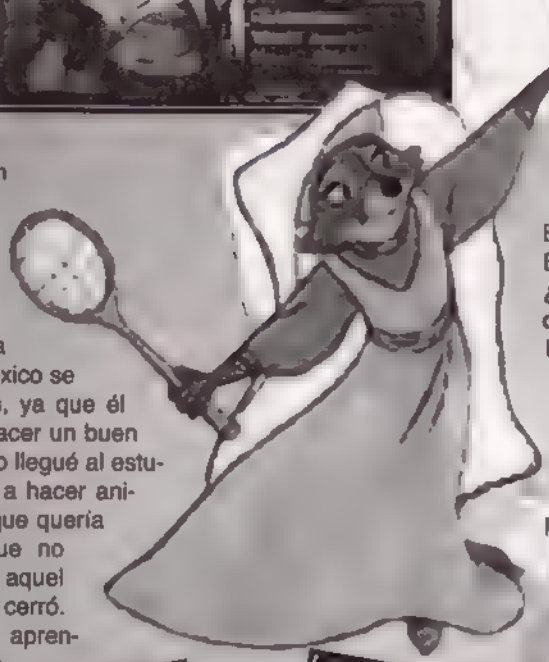
Arnulfo Rivera

Por: ANGEL ZUNIGA

La Experiencia en ANIMACION

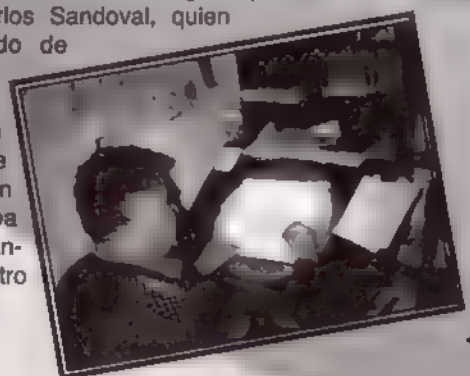
La técnica de animación no es totalmente desconocida en México. Con experiencia forjada a través de comerciales, o cápsulas especiales muchos animadores demuestran que es la falta de recursos técnicos lo que principalmente frena el desarollo de este trabajo. José Arnulfo Rivera es ejemplo del desempeño habitual de un animador en nuestro país, con un gran camino andado, que lo llevo a trabajar para los estudios Hanna Barbera en Estados Unidos. En su estudio particular en la colonia Educación, nos habló acerca de sus experiencias al respecto:

"La primera película de animación en la que participé fue hecha para Francisco Gabilondo Soler (compositor de temas infantiles, creador de Cri-Cri). En 1953 entré como un aprendiz a un estudio llamado Dibumex que buscaba demostrarle a Francisco que en México se podían hacer buenas animaciones, ya que él pensaba que sólo Disney podría hacer un buen trabajo con sus personajes. Cuando llegué al estudio quedé encantado, ahí aprendí a hacer animaciones y decidí que eso era lo que quería hacer. Nunca nos pagaron porque no había dinero y nada más se hizo aquel corto para Francisco y el estudio se cerró. Yo quería en realidad era seguir aprendiendo y Carlos Sandoval, quien era encargado de Dibumex y fue mi primer maestro, se dio cuenta que la animación me gustaba mucho y cuando empezó otro estudio en enero del año siguiente me llamó para trabajar con él. El estudio se llamó Dibujos Animados y fue uno de los mejores. Hicimos 12 cortos de ocho minutos cada uno y que nunca se exhibieron en México. Me di cuenta mucho más tarde que eran cortos anticomunistas y se nos pagaba desde Washington porque el dueño era gringo. Recuerdo que usábamos de las primeras cámaras para animación que se habían fabricado, curiosamente se llamaban ACME y eran tan grandes como un ferrocarril. Se hicieron además comerciales y documentales y fueron los primeros en hacer doblaje. Mucha gente aprendió y se desarrolló ahí, finalmente el estudio se acabó por la corrupción en las agencias de publicidad".

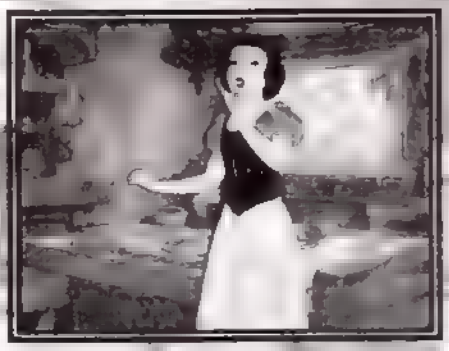


ENTRE DISNEY Y HANNA-BARBERA

¿Cuáles han sido las experiencias de Arnulfo Rivera en Estados Unidos? Con nostalgia y respeto por la sociedad Norteamérica, responde: "Viví diez años en Bourbank, cerca de los estudios Disney y a una calle de los de Warner Brothers. Con Disney les presenté dos veces mi portafolio, pero me pedían dibujos anatómicos antes que caricaturas. Además, Disney te contrata por dos años, te entrenan por 3 meses y en ese tiempo pagan una miseria, mil dólares mensuales. Disney es el estudio que menos paga En esos dos años no puedes renunciar, pero ellos si te pueden correr. Les rechacé el contrato por todo esto.



Después hice amistad con William Hanna y estuve trabajando con Hanna-Barbera. Mucho de su trabajo se maquilo en México y ellos me hablaron para que fuera allá. Era 1977 y ellos producían 30 series diferentes a la semana, de 22 minutos cada una. Tenían 80 animadores para ello. Empecé a trabajar de inmediato, sin tramitar mi estancia legal en E. U., hasta un año después. En ese tiempo yo no estuve en la nómina del estudio y me pagaba una empresa fantasma. Al vencer la visa me regresaba a México y después volvía a cruzar. Gané mucho dinero porque no me podían cobrar impuesto".



Arnulfo Rivera trabajó para Hanna-Barbera de 1977 a 1985 en las series Josie y las Gatimelódicas, Pierre No Doy Una, Los Picapiedra y sus especiales de navidad, Los Superamigos y el Capitán Cavernícola, entre otras. "A

diferencia de Disney, ellos me pagaban mil quinientos dólares semanales. En una época donde la renta de un departamento era de setecientos dólares al mes, era mucha diferencia". De 1985 a 1989 trabajó para los estudios de animación de la Metro Golwyn Mayer, en la más reciente serie de la Pantera Rosa.

LA TECNOLOGÍA Y EL TRAZO LIMPIO

En su mesa de luz, Arnulfo Rivera nos mostró los pasos básicos de una animación con personajes de Burundis- marca y símbolo de tarjetas de felicitación y ropa, cuyos anuncios animados para televisión corrieron a su cargo. En su estudio abundan caricaturas colgando de la pared, dibujos y libros de diseño apilados en las mesas. Explica:

"Antes, el dibujo terminado en papel se pasaba al acetato y ahí se coloreaba por el reverso. Las pinturas especiales para eso no estaba disponibles en México, así que se hacía una mezcla con vinílica y acrílico que se adhiere al plástico. "El dibujo terminado en papel, ahora se pasa por el scanner, se pinta en computadora y de ahí se pasa al módulo donde se ponen en orden. Ya no se emplea la cámara. Es el mismo proceso, pero más rápido.

"Lo que da una mejor calidad es dibujar en papel y escanear los dibujos. Así lo que trabajo aquí (señala su mesa de luz) veo sus posibilidades allá (apunta a la computadora). Claro que se puede hacer una animación completamente en computadora, pero no queda tan exacto como esto (puntualiza con un dibujo de Burundis). "Mucha gente empezó a hacer animación en la Web, pero eran objetos fijos, en ciclos por las limitantes de la Internet. Tengo en esto poca experiencia, voy aprendiendo, pero estoy encantado con la tecnología, es como magia más allá de la fantasía y sin ninguna limitación. A mis hijos les da risa que yo me asombre de todo esto, pero pienso que no se aprecia a la tecnología a todo lo que debe ser, son puntos de vista diferentes.

MÉXICO

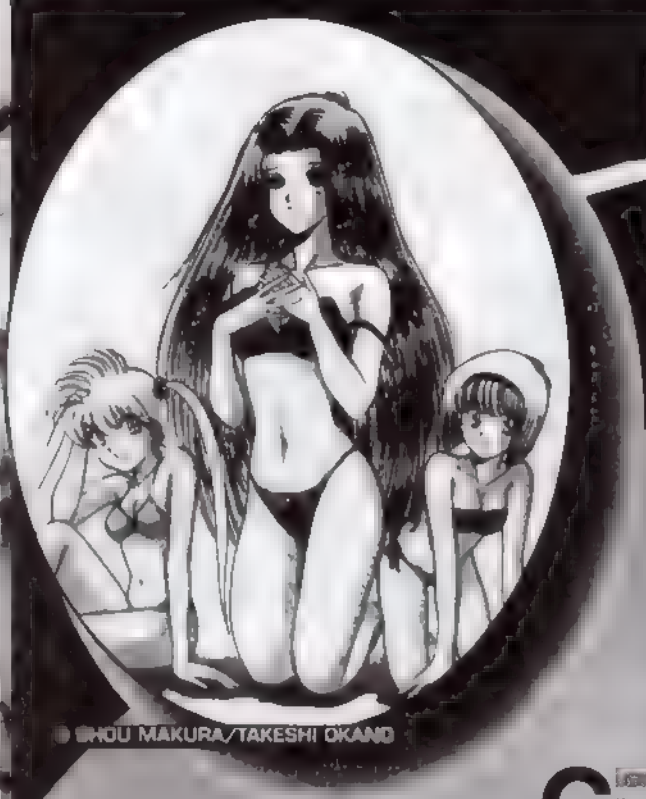
Los próximos proyectos de Arnulfo Rivera son independientes, con conceptos diferentes para animación:

"Creo que si no hace uno mismo las cosas, nadie las va a hacer. No invierto propiamente dinero, sino mano de obra e ideas.

"En México lo que más se hace de animación son comerciales. Se realizaron hace años unos largometrajes que no tuvieron mucho éxito. No soy pesimista para realizar un trabajo aquí, pero también pienso en comercializar. Por eso Bone y Van Dall -serie animada sobre un curioso caracol-, mi próximo proyecto, lo estoy realizando en ingles. Los que pueden invertir no lo hacen porque ven la animación como un negocio, pero además el inversionista mexicano quiere tener utilidades de inmediato. El cine mexicano está hundido por los mismos productores. Y para la animación se requiere una inversión a largo plazo.

Por: LOBO

Hentai para



© SHOU MAKURA/TAKESHI OKANO

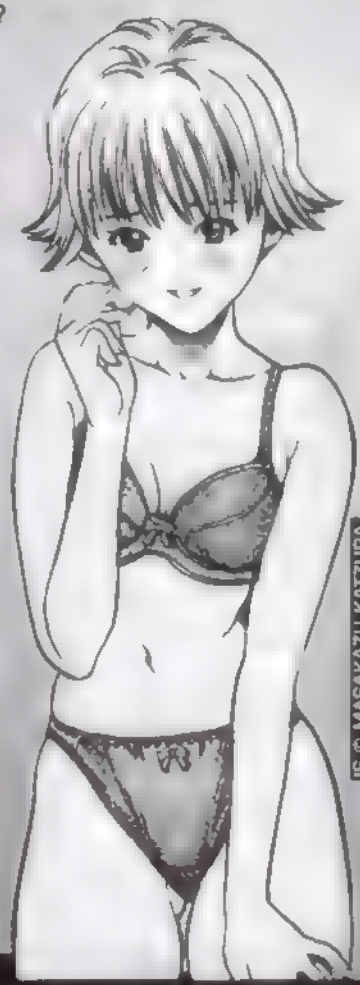
Y justo cuando pensé que ya comenzaba a comprender las reglas del juego, llega del Oriente una nueva forma de manejar el erotismo: el hentai; y todo el condenado juego cambió

A calzón quitado

Ésta es la frase que usamos cuando queremos decir que vamos a hablar sin tapujos de un tema; y es justo "a calzón quitado" como se trata el erotismo en los mangas y animes.

Muchos artículos se han escrito en diferentes revistas atacando o en defensa del manga hentai, pero pocos o casi ninguno ha tratado de analizar sin morbo, a conciencia y de forma imparcial lo que es el hentai...¿y cómo se puede atacar o defender un tema si antes no se le conoce al menos un poco?

En esta sección tratamos de analizar los diferentes elementos que dan forma al manga y al anime , y ciertamente el erotismo es uno de ellos.
El problema radica en que todo lo referente al asunto se ha estereotipado. Así pues, cuando leemos la palabra "erotismo" enseguida la relacionamos con "pornografía" o "sólo para adultos", sin entender que el erotismo, como muchas otras cosas, tiene diferentes facetas. Así que para evitar volver a caer en las babosas controversias de si el"manga es o no pornografía -encubierta para corromper a los -niños", analizaremos cómo se ha manejado el erotismo, tanto en el cómic internacional como en el manga (Shojo, Shonen, y Hentai); esperamos que ustedes lean esto con un criterio



IS © MASAKAZU KATZURA

Cuando llega la adolescencia, los adultos hacen hasta lo imposible para evitar que veamos cuentos, revistas o películas donde aparezcan personas en "traje de Adán y Eva"; sin embargo, ellos mismos no se oponen a que veamos a la Venus de Milo o El David de Miguel Ángel. Cuando me toco por primera vez esta encantadora edad, trataba de entender cuál era la diferencia entre la Maja Desnuda y Annie Fans (la primera heroína de cómic erótico que conocí), pues para mí, una mujer desnuda es una mujer des-nu-da.

Pero, ¿cuándo es correcto mostrar un cuerpo desnudo? ¿Cuándo se considera que un desnudo es artístico y cuándo vil pornografía? Éstas son algunas de las preguntas que me hacía mientras trataba de entender la diferencia entre erotismo y pornografía.

LEONA © RIKU SANJO/KOJI INADA/YUJI HORI

principiantes

BASTARD © KAZUSHI HAGIWARA

amplio y saquen sus propias conclusiones.

"No soy mala...es que así me dibujaron"

En la película ¿Quién engañó a Roger Rabbit? se mostró la que, quizá, sea una de las más ocultas fantasías eróticas de algunos hombres: el deseo de ver a nuestro personaje femenino favorito de dibujos animados cobrar vida y formar parte del mundo real.

Ciertamente la voluptuosa Jessica Rabbit no es un personaje para niños, y así lo demuestra la escena en la que canta frente a un público de carne y hueso, enteramente masculino, al que la pelirroja vuelve loco con sus sensuales movimientos. Jessica es el claro ejemplo de que no es necesario ser de carne y hueso para ser sensualmente atractiva. Creo que he visto más "combis" y "micros" adornados con calcomanías de ella que con un póster de "chicas verdaderas".

IS © MASAKAZU KATZURA

Los creadores del cómic estadounidense contemporáneos y anteriores siempre han tenido una idea clara: una cara bonita y un bien formado cuerpo ayudan a "enganchar" al lector (masculino por supuesto).

Por ejemplo, Charles Moulton, reconocido psicólogo y creador de la Mujer Maravilla, aplicaría sus teorías de dominación y sumisión femenina en las aventuras de la amazona, logrando que el citado cómic fuera el primero,con una mujer como protagonista, que tendría éxito comercial.

En su tiempo Moulton fue acusado de manejar cierto erotismo encubierto en su historieta, lo cual provocaba que el lector masculino promedio viera a la amazona como un objeto erótico en vez de una súper heroína; a diferencia de Superman o Batman (cuyos lectores eran en su mayoría niños), la Mujer Maravilla gozaba de un amplio número de lectores adolescentes y adultos.

En su defensa, Moulton respondería: "No puedes mostrar a un personaje femenino, en cualquier forma de ficción, sin tocar las fantasías eróticas de muchos lectores".

Para bien o para mal, el comentario de Charles Moulton no deja de tener razón, ya que la mayoría de las heroínas de comics y dibujos animados siempre son creadas para ser visualmente atractivas, desde Betty Boop hasta Dangerous Girl, y es que...el público masculino así lo exige.

Por el momento tendremos que dejar el tema para el próximo número.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

IS © MASAKAZU KATZURA

Lista de Dibujos Concurso Manga

1 Martha Alicia Gonzales Mtz. Edo. Mex.
2 Jose Guillermo Alatorre, México D.F.
3 Jesus Braulio Tarares Hdz. México D.F.
4 Jose Luis Turcios, Edo. Mex.
5 Edgar Adrian Gutierrez Sanchez, México D.F.
6 Graciela Marina Moreno Zavala, Edo. Mex.
7 Cristian Rodriguez Rodriguez, México D.F.
8 Barbara Simons Serrano Sanchez, Jalisco.
9 Eduardo Moises Razo Mendoza, Michoacan.
10 Citalli Gonzales Glez. Jalisco.
11 Jose Antonio Perez Mares, Jalisco.
12 Blanca Fabiola Fajardo Arevalo, México D.F.
13 Daniel Dominguez Rosales, Edo. Mex.
14 Eduardo Santiago Lara, México D.F.
15 Veronica Bonilla Acevedo, México D.F.
16 Michelle Escanes Ramirez, México D.F.
17 Dario Reyes Lozano, Michoacan.
18 Fidel Granda Perez, Tamaulipas.
19 Roberto Arturo Galvan R. Edo. Mex.
20-21 Antonio Alanis, México D.F.
22 Cristian Geraldo Rios Castillo, Veracruz.
23 Amero Chavez Alejandro, Morelos.
24-26-27-28 Lisy Choy Gonzales, Chiapas.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

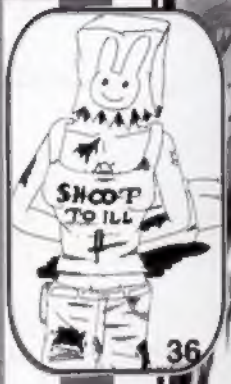
25

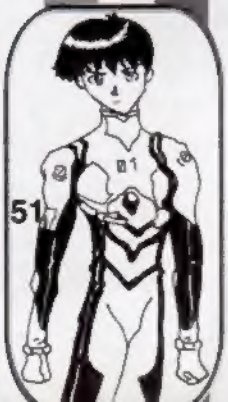
26

27

25 Nyrna Denisse Vidrio Jauregui, Edo. Mex.
29 Jorge Alberto Plata Zamora, México D.F.
30 Julio Gabriel Yañez Vasquez, Oaxaca.
31 Aguilar Mtz. Jose Fco. Chiapas.
32 Luis Eduardo Mirarios Solis, Guerrero.
33 Alfredo Venegas Sanchez, Edo. Mex.
34 Nelly A. Mendoza, México D.F.
35 Ruben Hernandez Valderrama, Guanajuato.
36 Osmani Valenzuela, México D.F.
37 Jose Manuel Rivera Aguilar, Zacatecas.
38 Jorge Torres Soto, Puebla
39 Mario Alberto Granados Reveles, Edo. Mex.
40 Juan Carlos Segura, México D.F.
41 Veronica Esther Arriola Rios, Edo. Mex.

42 Claudia Villalobos, Nuevo Leon.
43-44 Jorge Luis Ortega de la Vega, México D.F.
45 Patricia Guzman Alvarado, Michoacan.
46 Moises Natanahel Armendariz Villalobos, Nuevo Leon.
47 Hector T, Hernandez Galvan, Edo. Mex.
48 Ana Martinez Soto, México D.F.
49 Sandra Elizabeth Villalobos Gonzales, Nuevo Leon.
50 Victor Noriega Mena, Guerrero.
51 Rodrigo Noriega Mena, Guerrero.
52 Thalia Michelli Lopez Ramirez, Edo. Mex.
53 Jose Alejandro Rodriguez Garcia, Michoacan.
54 Rosa Karla Morales Cadena, México D.F.





Bueno, Hola Te Invito a
un Evento Diferente..

1ª JORNADA de ANIME

Juegos de Rol & Comics

¡Único Día!
Sabado 16 de Marzo del 2002
De 10am a 4pm

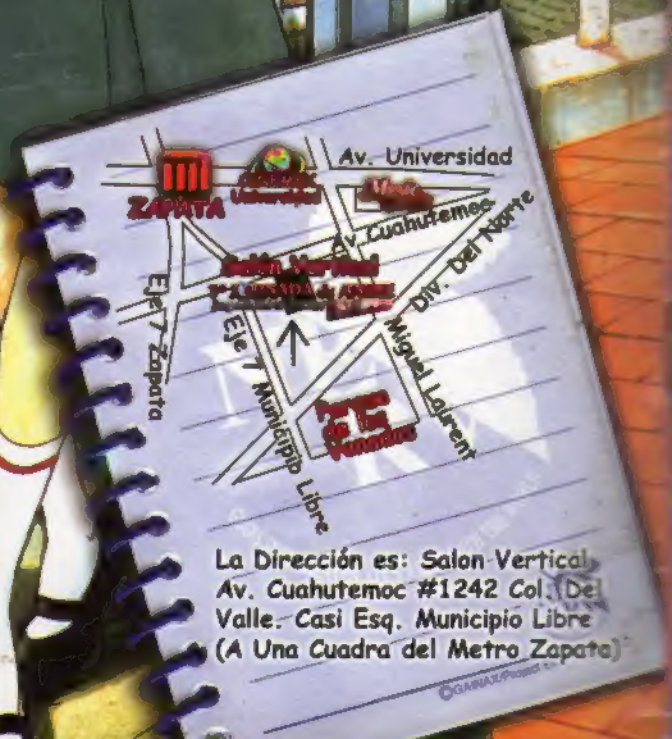
- Exhibición de Películas
- Conferencia de Técnicas de Animación por Esteban Sterle
- Venta de Productos, Mangas, Juegos de Rol, Música y Lanzamiento de Novedades
- Mesas de Juegos de Rol, Mage Knight, Magic
- Regalos de Material Promocional

Entrada Libre

Mundo Comics Te Invita

Llama Si Quieres una Jornada en Tu Ciudad o Escuela

Informes Tel: 5 688 33 24
Email: mundocomic@aol.com



La Dirección es: Salon Vertical
Av. Cuahutemoc #1242 Col. De Valle. Casi Esq. Municipio Libre
(A Una Cuadra del Metro Zapata)

C. Aska, Gainax 1997